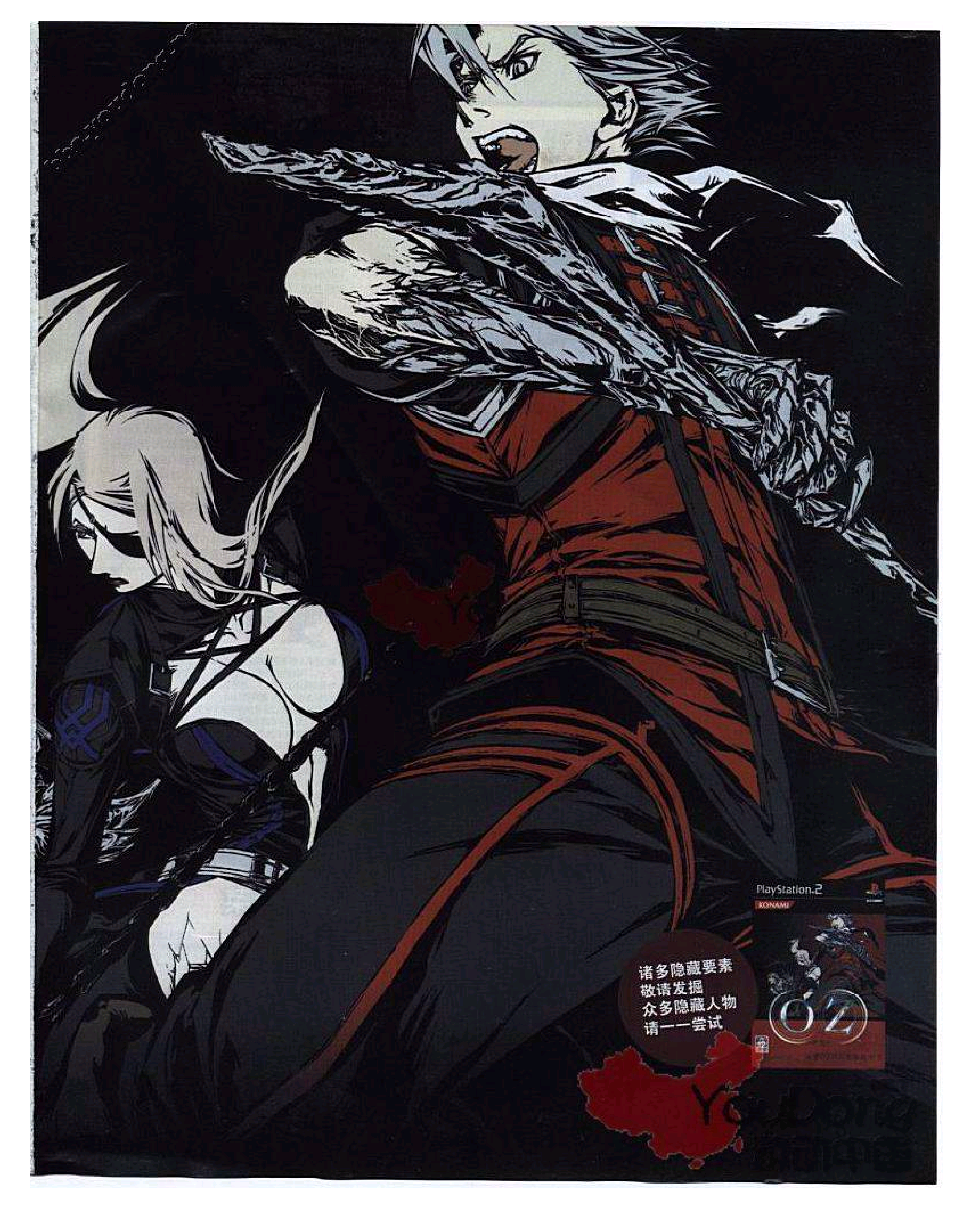


2005 16
震撼聚焦 解读2005日本上半年游戏软件销售排行榜!
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
1 赠品
DOA 搏击攻魂
夏日凉扇随机获取一款
2 赠品
3 赠品
醒目攻略
教你玩爆四款大作
樱花大战V
星组冲击!纽约华击团绝色攻略
高达 真实的奥德赛 OZ
影牢2 黑暗幻影
特别策划
「任天堂的创意探索」
只言片语的精彩
游戏世界经典台词赏析
闪电新作紧急发表
死亡之屋4
格斗之王XI
极速边缘/战国封神传
热门游戏详细分解
人见人爱的块魂
废旧品浪漫大活剧/神奇四侠
绚烂舞踏祭/武器种族传说
总163期 定价:9.80元
ISSN 1006-5032
9 771006 503000


诸多隐藏要素
敬请发掘
众多隐藏人物
请一一尝试
PlayStation.2
KONAMI

电子游戏软件 GAME SOFTWARE
Vol.163 2005 / 16
半月刊 每月1日 / 15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社 长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨栩来 杨帆
联系地址：北京 81-68信箱
邮政编码：100081
编辑电话：010-64472729-412
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传 真：010-64472184
邮购电话：010-64472177 64472180
广告部电话：010-64472920
广告联系人：佟晨
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
印 厂：北京乾沣印刷有限公司
订 阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0055号
常年法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

编辑手札

游戏与生活的关系

选择这个题目应该是和玩家的关系非常密切。中学生背负着升学的压力，游戏机自然是老师和家长眼中的头号大敌；大学生算是相对独立了，然而部分大学生的经济并不是十分宽裕，对于游戏的投入又成为了一种现实的负担；上班之后，生活绝对独立，经济也有了保障，不过工作和生存的压力又成了另一个摆在游戏面前的障碍……

作为电视游戏杂志的编辑呢？小沛自认为我的同事们包括我都不属于以上的类型。记得有一次我和风林去逛游戏商店，结果有顾客认出了我们，可能是出于不确定或是腼腆，他们只在一旁窃窃私语，在他们的谈话中我听到了下面的一段内容。“这些编辑的工作真好！天天玩游戏！”，“谁说的？天天玩你不腻啊？把游戏当成工作就没劲了。”，“那不一定，像我这么喜欢游戏，我就不腻！”，“那你去试试好了……”。

听完这段对话，我也想了好久，做编辑的这一段时间，究竟游戏在我生活中的位置有没有发生改变呢？要说没改变，那是假的，说改变呢？也不见得就是和游戏疏远了。我和绝大多数普通玩家一样，喜欢游戏是从小时候开始的，小学、中学、大学，从没间断过与游戏的亲密接触，其间遇到的诸多阻力非但没能减弱我对游戏的兴趣，反而使我增强了对游戏的渴望。找工作的时候我毫不犹豫地选择了电软，现在也确实算是圆了从前的梦想。不过以前身为玩家时，玩游戏只是出于爱好，在软件的选择上当然是只挑喜欢的，玩起来也没什么节制，几乎没有主动停下来过。现在玩游戏却几乎是地毯式的，喜欢的游戏自然要认真通关，而不喜欢的也要一一玩过。游戏的时间长了，没有人再陪着你，尽兴自不必说，然而责任却重了。以前遇到喜欢的游戏，可以抽出全部的时间将其一气通关，现在则要分配出一定时间给其他游戏，目的就是为了给更多玩家带来帮助。

除了玩游戏之外，业界的事情也是编辑的必修课，所有知名厂商的情况、所有著名游戏制作人的作品和近况、以及游戏开发的情报等等，都是我们必须牢记和第一时间知道的。记得刚来时，我连冈本吉起都不认识，尽管玩了十多年的街霸，那时还是负责排版的美编告诉我的。从那时起，我了解到了作为游戏编辑的责任和必备的素质，也充分认识到了工作与娱乐之间的差异。现在，我可以说是电软的“新闻官”，每天都把了解业界的大事作为莫大的乐趣，我的游戏时间没有原来那么长了，一款好游戏可能要画几周的时间才能玩完，可是我觉得自己的生活却丰富了，从“知其然”升华为“知其所以然”，这是一种丰富自己的满足感，也让我的生活与游戏形成了和谐的统一。

现在的我，是一名编辑，游戏是消遣也是我的任务，而我和所有同事的目的，就是为所有读者带来最有用的信息。

□文/小沛



彩火

■ 本回手札关键词——幸运。

■ 幸运？不一定都是好事。轮到头上抓不住白搭莫及是坏事；轮到头上内功不足是件紧事；拼命追赶运势它发现还要继续幸运才能起步，则是个羞事。再说你当真觉得幸运之人就一点都不痛苦？明星算幸运么？笑看妮姐幸运么？可被万人戳戳点点的不是他们难道还会是你？

■ 不过小小的幸运就是好事，比如不少游戏都有BUG，死机、卡壳能把人急死，我就点背，很容易就能满足BUG出现的条件我恰巧都避过去了，一玩到底，能不算运气么？可是这种自己根本发觉的运气能算得上运气？

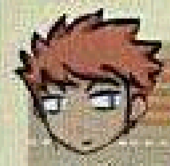
■ 电击收藏就很幸运，遇上了不少表面张狂，内心敏实的好心人，自认为她取得了极高的成就，对于一个杂志的影像媒介来说，现在的她实在太不容易也太有运气了。可惜运气就是这样，稍微有点松气就很容易让人察觉。不过没关系，我看到她的运气远远没有用尽，因为有很多人都愿意为她的幸运……



龙马

■ 说是人至不惑方知天命，而像我青春期之年就已经领悟人生：“既然自己是双鱼座，B型血，居然还是属猴的，就不要再和本性相较了，顺性就都到底好了。”我要站出来为龙骑2正名呐喊！虽然身边的人都对其糟糕的操作感到以遗憾，但我坚持的立场是精神追求必然是架构于肉上需求分级之上……“这么多年没有的游戏如此之多，快餐作品层出不穷，而剧本型力作的匮乏是市场需要，还是我们太纵容自己的意素的堕落，如果我爱的游戏真的是文化，甚至是艺术，那就应该是以这样的形态出现一精益不断，感人肺腑。”刚说完上面的感言，耳边俗突然响起一句疑问：“你就只对这样的风格感兴趣？”嘿人鼓鼓一笑：“哈哈，台固啊。”

■ 面对最新的众多热门游戏，难免被不住诱惑，“胡氏”当然是我必然要投入的作品，剧情超屌，但也要给出原义经波澜起伏的一生。不过，正是因为对这个悲情英雄的了解，让我对最后一关的BOSS无从下手。（我是没有动手，可却偷看了别人的通关CG……）



无无

■ 炎热的夏天永远是胖人的噩梦，对于胖了7斤的我来说尤是如此……

■ 每年最不想过的一天就是生日，而我的生日还是8月，最热的时候，面对这样的双重打击相信任何人都会陷入一种抑郁崩溃，真是不能理解那些每年兴高采烈过生日的人，再怎么说呢，求自己也就真老了一岁，偏偏还来不及呢，谁想当年搞的16花季的时候，是上哪来这么多假啊？

■ 世间有万紫千红，千娇百媚，但现在都兴芙蓉……有天在网上看到了集中讨论该女子的帖子，其实想想大可不必，现在这样一个社会，还有什么不能发生的事？至少JJ还算正常，敢于在压力下表现自己，毕竟现在敢于激流勇进的人实在是少之又少，光是这点就值得肯定。再说这样一个纯消费社会，就需要有这样的事情出现供大众的好奇与窥秘精力消费，以此消耗剩余生产力，形成完善的社会体系，再怎么着笑話也比起那JJYY亲爱的看客寻找玩话奇情在私下吧嗷嗷叫又又要信的某些香港女星要强得多。当然我说这些，是想证明这位双腿头神口中经常着笑容始始着名的高级爬坡不是我……



待菜

■ 曾经也痴迷过一段时间的“无双”，尤其是2代的猛将传，在“千里行”、“合肥新城”等几个难度较高的关卡中打得大暴热血。可是随着操作一代一代的发售，“无双”也慢慢变了味，从一个动作游戏变成了RPG，偏重于道具收集而失去了原来的爽快生猛、刺激的味道。3代还算是认真玩了玩，之后的战国无双和4代都是浅尝辄止，完全没有了当初的激动。

■ 不过也许本月要发售的一款游戏会让我重拾对“无双”的热爱——当然，你知道我要说的就是《战国BASARA》。天幕出手当然不同凡响，对于这一点一定要有绝对的信心。虽然近两年CAPCOM也做了不少低劣、被出来过一些不太能满意者说不够有诚意的作品，但是今年以来《红蛇总动4》和《恶魔猎人3》的优秀品质让人看到了它复兴的兆头。在这里不仅要希望天幕能将“无双like”类游戏注入新的活力，也希望本作能够大卖，也将CAPCOM这家公司在日本市场上的振奋。本人作为CAPCOM fan的期盼啊！

美人如花隔云端，上有青冥之高天，下有渌水之波澜。
天长地远魂飞苦，梦魂不到关山难。

——唐·李白·《长相思》

CONTENTS

聘 《电软》&《掌机迷》&《电击收藏》

今夏起，《电软》&《掌机迷》将扩充编辑团队，欢迎各路高手精英加入我们的大家庭，只要你热爱电子游戏，并将游戏视为自己人生的最大爱好，欢迎你来应聘这份充满挑战性的工作。

加入《电软》、《掌机迷》的必要达成条件：

1、精通日语(达日语一级者优先)；2、能够独立完成游戏并制作攻略(熬夜技能也很重要喔)；3、熟悉电子游戏(或掌机游戏)，了解相关历史(有某一方面的特长更好)；4、文笔流畅，思维活跃(擅长写长篇文章大欢迎)。

（有其他强项或能力者，请在应聘简历中注明。）

《电击收藏》要求：

喜爱视频制作，熟悉AE或相关视频音频处理软件者(可提供作品者优先)。

如果你希望来到这里与我们一起奋斗，同时也满足上列条件，请将你的个人简历(请尽量详细，并详细说明自己在游戏方面所擅长的领域)以及相关作品(能够展示你在游戏方面水平的文章)发至以下地址：

地址：北京安外邮局75号信箱 电软招聘部
邮编：100011
Email：yp@vgame.cn
应聘咨询电话：010-64472187


封面主题：樱花大战Ⅴ

GAME INDEX

特报 SCOOP SEGA举办大型街机游戏展示活动

本刊日本专讯　SEGA于7月7到8日这两天在日本举办了只针对业内人士和新闻媒体的展示活动"Private Show 2005 Summer"。这次展会的内容全部是有关街机游戏新产品的介绍，参展的游戏基本预定在今年夏季或冬季发售。由于SEGA与Sammy已经正式合并，所以本次展出的游戏虽然原来分别隶属于两家公司，然而现在都统一由SEGA发行。其中也包括与Sammy合作、采用Sammy大型电玩基板"ATOMISWAVE"为后续游戏支持主力的SNK Playmore的作品。由于目前街机业的不景气，加上本次展会只是向业内人士开放，所以现场的气氛并不是十分热闹。不过好在SEGA Sammy在街机游戏上还有一定的号召力，旗下也有不少知名大作的后续作品，因此展会的看点也不少。下面就为大家简单介绍一下本次参展的部分优秀作品。

恐怖射击的巅峰之作《死亡之屋4》

在这次参展的街机游戏当中最受瞩目的，就是由SEGA出品的经典恐怖射击大作《死亡之屋4（The House of The Dead 4）》。这款游戏先前曾于E3展的SEGA非公开剧场中以影片方式展出，当时被视为是对应下一代家用主机的游戏之一。其品质和对应光线枪的功能方面都大幅超越了目前众多同类型的射击游戏。先前的《死亡之屋3》是以XBOX兼容基板"CHHRO（千寻）"所制作，本次的《死亡之屋4》则是以称为"Lindbergh（林白）"的下一代CG基板所制作，不过目前尚不清楚该基板是以何种硬件配备组成。

借由新基板强化的影像处理能力，游戏中同时出现的僵尸也比前几代明显增多，场景的光影与环境特效也更为逼真。游戏机台配备了62英寸的超大屏幕，光线枪改为冲锋枪形式，装弹则是由传统的射击画面外改成上下轻晃枪身的方式，同时还加入了挣脱的要素，当被画面上的僵尸等敌人抓住时，可以剧烈摇晃枪身来挣脱，如挣脱成功的话将不会受伤。这些创新的机能预计在将来的家用机版中也会有相同的体现，因此在未来的硬件周边上也会推出配有震动感应装置的更新产品。目前本游戏的街机版预定于今年冬季上市营运，而家用机可能会在明年初登陆XBOX360。

↑《死亡之屋4》的机台从外观上看绝对是非常抢眼的，不仅配置的周边和屏幕非常豪华，就连设计风格也很贴近游戏。

2D人气格斗续作《罪恶工具XX Slash》

与《死亡之屋4》同样受到关注的还有日本国民级的格斗游戏，《罪恶工具》的最新续作《罪恶工具XX Slash（Guilty Gear XX Slash）》。这款Sammy的知名系列新作的基本系统承袭了《罪恶工具XX》的既有设定，并加以微调与改良，加入两名新角色"阿芭（A.B.A）"和"圣骑士团索尔"。前者曾于PS2版《罪恶工具Isuka》中登场，而本次则是首度在大型街机版中现身。后者则是男主角索尔不为人知的往昔身分，使用的武器与招式也有所不同。

《罪恶工具》在日本拥有极高的人气，新作的推出也是不遗余力，因此这一系列的生命力并没有随着街机业的萎缩而呈现出萎靡的趋势。《罪恶工具XX Slash》预定今年秋季上市营运，相信其必然会成为各个街机厅的格斗新宠。



↑《罪恶工具》的特点不只是画面华丽，系统也很严谨。

破弃了以年代命名的《格斗之王XI》

由SNK Playmore制作的知名大型街机2D格斗游戏《格斗之王》最新作《格斗之王XI》也在本次活动中展出，这款首度采用作品代数来取代年代命名的新作，是以Sammy"ATOMISWAVE"基板制作的，系统方面将采用《格斗之王 2003》的"Multi Shift"系统，既有的紧急回避系统也将保留，之外并加入新的"Skill Gauge"系统。角色部分除增加3名新角色之外，原有角色的造型也将有大幅更新。这款《格斗之王XI》预定今年秋季正式上市，家用机版目前还没有公布发售信息，应该在年底或明年年初登陆PS2。

其它参展的最新街机作品

除了以上几款热门游戏之外，还有几款目前相当受欢迎的街机专属游戏也推出了最新版本，包括《Quest of D Ver.2.0》、《亚法隆之钥2》、《MJ 3》等。这些作品在本次展会中也都各自以影片、卡片或实机的方式展出。这几款游戏都支持SEGA Sammy与NAMCO合作的ALL Net网络联机系统，因此玩家即使在街机厅也能通过网络或区域网机台的联机来进行多人同乐的游玩方式，原先街机与人对战的优势正在被家用机的网络功能所赶超，所以现在街机涉足网络已经成为了必然的趋势。SEGA Sammy在这方面自然是首当其冲，不过街机的未来是否能够因此而振兴，依然不能看到太多的希望。

特报 SCOOP SCE举办次世代战略发表会 三款PS系主机消息强势公开

本刊讯　据日本媒体的报道，SCE于7月21日在日本举办年度例行的PlayStation平台软硬件战略发表会"PlayStation Meeting 2005"，期间公布了PS2后期的相关举措、PSP的附加服务拓展以及PS3的规格和发售信息。

"PlayStation Meeting"是由SCE所举办，用以向大众说明PS平台软硬件动向的年度战略发表会。以往的会中曾多次发表PS平台的重要消息，包括99年正式发表PS2主机，02年发表PS2网络计划，03年发表PSP主要规格，以及04年发表PSP与PS3推出的日程安排等。



↑这是久多良木健去年在战略发表会上公布PSP的情形，而今年，这位PS生父必将再次带来令人震撼的消息。

因为在去年和前年，SCE都于7月举办过"PlayStation Meeting"，加上竞争对手微软也预定于今年7月25日于日本举办2005年度XBOX高峰会，发表关于下一代新主机XBOX360的亚洲地区上市信息、游戏阵容与未来发展蓝图等。所以今年的"PlayStation Meeting 2005"决定抢在微软之前的7月21日举办。会中预计将可能公布包括PS2最后一波强势游戏阵容、PSP网络服务计划与游戏新作，以及PS3的规格、功能、服务、上市日程和游戏阵容等各方面的新消息。由于到截稿时本次会议还没召开，因此我们在后续会有相关的详细报道，请广大读者留意以后的游戏新闻眼。

特报 SCOOP 3D格斗大作推出系统改进版本《铁拳5.1》7月份现身大型街机

本刊讯　据非官方网站"铁拳财阀(Tekken Zaibatsu)"的报道，NAMCO大型电玩3D格斗游戏《铁拳5》将于7月份在日本推出5.1更新版。



↑铁拳5在系统上的确存在一些漏洞，例如倒地追加就十分霸道，有的人甚至能一招制敌。

《铁拳5》是于去年11月正式上市营运，并于今年3月又推出了PS2移植版。游戏采用加入网络联机功能的PS2兼容基板"SYSTEM 256"制作，并采用了可记录玩家战绩以及自定角色外观设计的磁卡系统。在PS2版推出之后，为了延续大型电玩的人气，以及修正游戏的平衡度，NAMCO将推出《铁拳5.1》。据报道，改变之处包括：游戏的标题会清楚标示出"5.1"的版本信息；体力计量表的颜色改变；受身时由原本的不可防御状态修改为可防御状态，增加了更多的中下段与摔技的抉择；倒地的追加攻击伤害由100%降低为70%，并取消了Clean Hit的可能性；墙壁系统小幅度的改变；各角色招式的判定、伤害力、是否可构成连续技等的设定修正。

除了系统的修正改良之外，也有传闻指出5.1版将加入2名新角色，但目前尚无确切信息。由于本次的消息未经官方确认，所以一切还有可能发生变动，包括是否会推出5.1的家用版本，目前也不清楚。

特报 SCOOP 2005东京电玩展官网正式开张 详细参展信息逐步对外公开

本刊讯　近日，东京电玩展（Tokyo Game Show）针对参观者的官方活动网站正式开张。上面公布了参展厂商名单等信息供玩家参考。

1996年首度举办的日本东京电玩展，是亚太地区规模最大的家用游戏展会，今年已经是第15届了。去年到场参观的人数达16万，比前年增加了30%，参展厂商与海外媒体记者数也是历届最高。今年的"2005东京电玩展"将在9月16日至9月18日于千叶幕张展场举办，首日专供相关业界人士参观，后两日则开放给一般民众购票入场。本届展览将以到场人数15万人以上，出展厂商超过130家、设立1500个摊位为目标，并强化海外厂商与媒体的参与。



↑本届东京展才是次世代大战。

对于在5月份E3展上匆忙发表的3台新主机来说，今年的东京电玩展才是真正的表演舞台。预定年底上市的XBOX360届时会有接近成品的游戏展出，SCE方面也表示TGS中会带来大量PS3游戏的试玩。而任天堂则有可能用神秘的REV手柄来吸引玩家的目光。目前，该网站还在不断更新，相信后续会有更多消息放出。

事件 EVENT PSP破解程度接近最终完成 部分ISO游戏镜像运行成功

本刊讯　近日，模拟界又有惊人的消息传出。目前网上放出了一种可以用PSP直接运行ISO镜像的软件。到截稿时，网上放出的游戏数量已经达到50余款，其中可以完美运行的也有10多款。

这款破解软件叫做"Lumines MS LOADER"，是为了运行PSP上的游戏《Lumines》而制作的一款软件，据放出这款软件的模拟网站负责人透露，使用这款软件时，先在PSP里放一张UMD盘，然后将这款软件中的文件eboots解压到PSP中，再将文件Lumines复制到PSP根目录下，并把BOOT.bin替换成打过补丁的同名文件就可以运行了。该软件能够对应1.5版系统，而且在1.0版系统中运行更为简便，免去了软件中的引导程序。从目前的资料上看，市面上各种系统版本的PSP主机似乎都可以运行Lumines MS LOADER。

目前网上放出的50余款游戏镜像中有10多款可以完美运行，可见其破解工作已经进行到近乎完美的程度。事先外界认为PSP采用UMD作为媒体介质，是最难被破解的。然而没想到竟然被人从记忆棒上打开了缺口，盗版的进展速度比NDS还要快，看来索尼在今后推出的系统更新软件中，必须要采取一些必要的改进措施了。

 事件 EVENT PS3成为日本最受期待游戏主机 少数玩家表示即便高价也要购入

本刊讯　据日本市场调查公司Info PLANT所发表的日本地区网络市场调查结果显示，PS3获得6成受访者的期待，大幅领先于另外两台主机，成为目前最受日本玩家期待的下一代主机。

本次的调查是由Info PLANT公司经营的C-NEWS网站举办的，所获数据是他们在6月30日至7月1日期间，通过网络对1000名10到59岁，拥有游戏主机的人群中进行调查得到的结果。据统计，在目前已发表的3台次世代主机中，PS3以60 %的支持率领先，REV为8%，XBOX360仅为2%。而人们期待PS3的主要理由便是因为它是PS2的后继机种还有SONY的号召力。

相比该公司于去年9月的调查，期待SCE的当时占34.8%，任天堂8.2%，微软2.0%，而没有特别期待的则是占了最高的54.9%。对照两次的结果显示，去年未表态的族群，现多数流向PS3一方。关于PS3主机价格在多少以下会购入的调查方面，回答3万日元以下的超过7成，3万日元以上仍会购入的比例不到3成。

特报 SCOOP PS3原定网络功能小幅度减弱 SCE为缩减成本降低主机规格

本刊日本专讯　SCE社长久多良木健在日前透露，PS3将不具备家庭网络路由功能，原因就是要通过削减部分功能来降低主机制作成本，以达到玩家能够接受的价格。

久多良木健称，PS3的原始规格中拥有3个Gigabit Ethernet接口，可以用来作为家用路由器。然而，由于制造拥有路由功能的PS3成本太高，而且并非所有游戏都必须利用到网络，因此现在决定放弃该功能，而变成玩家可以自由选购的周边配件。不过，目前还不清楚这是否意味着PS3背后的以太网接口将会因此削减到只有一个，公司先前曾经暗示过，称索尼对于多个网络接口有其他的用处。

PS3拥有路由器或者集线器功能，最先是在E3上透露的，当时SCEE产品开发执行副总裁Phil Harrison称，"PS3能够作为集线器使用不仅仅只是一个网络终端。索尼还计划能够为IP摄像头配置一个Gigabit接口。PS3拥有的多个接口中有一个能够作为输入接口，而另外两个则是双向接口。这样，PS3将既是服务器又是网络终端。

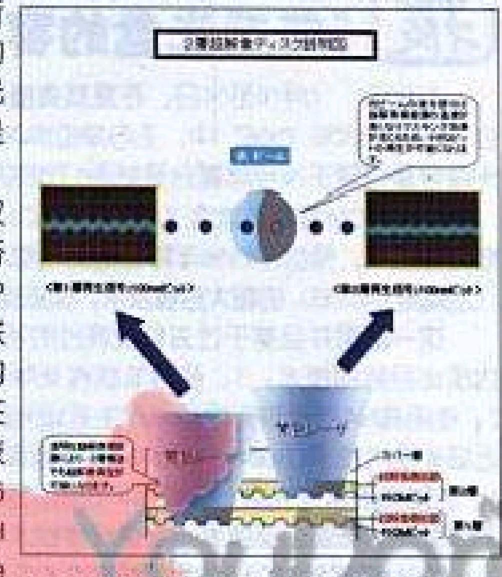


如今，SCE迫于成本压力去掉了这些功能，也算是明智之举，否则会在与微软的竞争中为自己增加负担，而被削减的功能相信在今后会以其他方式来弥补。

特报 SCOOP 蓝光光盘容量提升至原来两倍 SHARP发表最新光盘存储技术

本刊日本专讯　日本SHARP于7月7日发表已成功开发出双层超解像光碟技术，在使用蓝光雷射进行读取时，可达成双层100GB的超大容量。

超解像技术是利用反射率会随着温度变化的特殊超解像机能膜，来突破传统光碟技术中先天光学解析度的限制，让记录点能比读取用的激光波长更小，借以提高资料储存密度的一种技术。以往的超解像机能膜透光率偏低，无法满足多层记录方式的需求。本次SHARP所研发的以金属氧化物材质所构成的新型机能膜，由于大幅提升了透光率，因而能达成双层的记录方式，是使用相同波长蓝光光碟容量的两倍。



↑这是SHARP官方网站上刊登的最新技术图解，其拥有大容量的奥秘就在于新型材质的运用。

双层超解像光碟技术现阶段仅针对只读用途开发，尚未决定是否进行研发可写入格式。目前SHARP预定将向其所支持的BD光碟标准联盟BDA提案，推动其成为BD标准的一部分。相关技术于7月10至14日在夏威夷檀香山所举办的光学储存技术国际会议"ISOM/ODS 2005 International Symposium on Optical Memory/Optical Data Storage 2005"中发表。

事件 微软放出XBOX360更新版游戏开发套件

本刊讯　据业界信息网站Gamesindustry.biz近期的报道指出，微软已于日前正式放出Beta版的XBOX360游戏开发套件给各个加盟的游戏开发商。

在今年5月所举办的E3展中，由于XBOX360主机的部分关键处理芯片尚未正式完成，因此微软使用以双CPU的PowerMac G5系统加上ATI PC高级显示卡产品所构成的Alpha版游戏开发套件，来进行XBOX360开发中游戏的展示。由于Alpha版开发套件是以推出已有一段时间的现成产品所组成，与XBOX360主机实际预定采用的崭新设计不同，规格与性能也都低于实际主机的预定目标，因此无法真正发挥主机的独特设计与实际硬件处理能力。

根据Gamesindustry.biz所统计的来自多家不具名XBOX360游戏开发商的情报指出，微软已于日前将更新版的Beta开发套件发放给游戏开发商。此Beta版开发套件采用的是更接近实际主机设计的处理芯片，性能比之前的Alpha版更佳，让游戏开发商能进一步针对XBOX360的共享内存、统一着色器架构，以及3核心PPC微处理器等独特的设计和强大的处理性能，来对开发中游戏进行更深入的修正改良。不过本次的Beta版开发套件规格仍与最终的XBOX360主机有所不同，后续还会继续推出改良版。在Beta版XBOX360游戏开发套件正式放出之后，预计玩家于9月的东京电玩展中，将可以见识到比E3更为精彩、更接近实际上市版本的游戏画面表现，也可能会提供实际试玩。

前一段时间，SCE欧洲社长就曾抨击过XBOX360的销售策略，认为虽XBOX360是三台新主机中最早推出的，但不代表一定会成功，要赢得最后的胜利不是靠抢时间，完整的战略部署才是关键。从现在XBOX360的规划来看，根本不像是一台预计半年后就要登场的新主机。包括现在Beta版的游戏开发工具仍旧不是最终的完成版本，可见微软的准备有多么的不充分。依照这样的进度，恐怕很难保证在年底主机发售的时候会有预想中那样有大量的软件支持，就算游戏的开发和推出的数量不会受到影响，总是要游戏开发厂商反复地修改也是一件非常麻烦的事情，而这其中也难免会出现一些意想不到的问题。

关于人们的怀疑态度，微软似乎根本不为所动，因为其实在刚刚放出Alpha版游戏开发套件时，他们便对外公布了XBOX360的开发工具将要分为三步发放。现在放出的应该就是所谓的"第二版"，然而距离主机正式登场的时间越来越近了，微软此时的动作之慢已经开始让人担心，甚至由原来认为微软已经准备充分要超过PS3，转为怀疑微软纯粹是为在气势上压倒对方而采取的舆论策略。不过既然盖茨说过要在今年年底发售XBOX360，那么就必然没有食言的可能，只是微软好不容易拉拢的众多游戏开发商，会不会因为如此拖沓的办事风格而逐渐失去信心就不好说了。


↑用于测试游戏的开发样机很早就已经发给了游戏开发商，然而在这上面测试的却没有一款真正意义上的XBOX360游戏。



软件 PSP移植经典PS互动式动画游戏《YARUDORA》4款作品同时发售

本刊讯　由SCE与Production I.G共同制作的PS互动演剧系列作，PSP移植版《YARUDORA 携带版（YARUDORA Pocket）》，在先前临时宣布延期发行后，现终于确定将于7月28日正式推出。



《YARUDORA》系列作品是SCE与知名的动画制作公司Production I.G合作，结合I.G动画制作优势与游戏要素的互动式动画冒险游戏，以"能让玩家介入到剧情中参加演出的动画影片"为概念所制作。

本次SCE将PS上的4款作品移植到PSP平台上发行，除了继承原本PS版的内容之外，还特别针对PSP具备的硬件功能加以强化，除了动画的画质提升之外，字幕也更为清晰。游戏中加入了更多的进度储存点，以及PS版所没有的画廊欣赏模式等，每款游戏也都会提供另外3款游戏的试玩版。该系列中的4款作品《双面女郎》、《拥抱季节》、《桑巴吉他》与《雪割之花》预定在7月28日同步发售，每款定价均为3990日元。



特报 国际光学储存技术研讨会召开 5年后光盘的容量有望达到1TB

本刊讯　7月10至14日，在夏威夷檀香山所举办的国际光学储存技术研讨会"ISOM/ODS 2005"中，主办单位ISOM的指导委员会提出了12cm标准尺寸光盘容量可望于2010年提升至单面1TB的发展蓝图。

根据ISOM指导委员会（Steering Committee）所发表的光盘储存技术发展蓝图显示，预估在2010年将会出现在标准12cm的光盘上，达成单面储存1TB（也就是1000GB）的超大容量技术，读取速度也可望突破1Gbps（1000Mbps）。

这一蓝图并且基于过去曾发表过的各种光盘储存方式，提出了5种可望能达成此目标的技术：1、使用非线性光学材料记录膜的"2光子吸收技术"；2、使用高NA透镜等光学技术产生近场光的"近场光学技术"；3、使用超解析近场光盘片技术（Super-RENS）在光盘媒体上产生近场光的"超解析技术"；4、在现有的蓝光光盘上重叠10～20层记录层的"多层化技术"；5、应用光学干涉原理的多重记录技术"全像光学技术"。

ISOM还将针对以上5大类别的技术成立分科研讨会，于明年11月预定举办的"ISOM/ODS 2006"中提出包含详细时程信息的各技术未来发展蓝图。

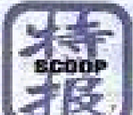


特报 XB360图形芯片频率最终确定 ATI可能委托IBM代工制造

本刊讯　据国外媒体报道，XBOX360图形芯片的最终工作频率被定在500MHz。另据欧美电脑网站Theinquirer.net的消息称，ATI可能委托IBM代工生产，以应付届时可能产生的大量供货需求。

有传闻称微软准备在11月4日开始让XBOX360在北美大批量上市。原本ATI针对XBOX360特别设计的绘图芯片"R500"是要委托台湾积体电路公司负责生产，以90纳米制程制造，不过最近台积电在90纳米制程上频频出现状况。ATI当然不会把更大的XBOX360订单全都丢给台积电，所以ATI找上了目前全世界拥有最强90纳米制程技术的IBM，委托IBM生产部分绘图芯片。

XBOX360图形芯片的工作频率还可以进一步提升，微软决定以500MHz为最终工作频率，是希望获得高的图形芯片良品率，尽管PS3的RSX图形芯片工作频率在550MHz，但是和R500采用完全不同的架构，不能单从工作频率上比较。



特报 微软即将发表次世代详细信息 XB360战略发表会7月25日举行

本刊讯　据美国游戏网站IGN的报道，继索尼在7月21日举办的PS夏之祭之后，微软也宣布将于7月25日在日本举办的XBOX360战略发表会。



本次在日本东京举行的XBOX高峰会，全程90分钟。会中预定发表新一波的日本XBOX360游戏阵容以及新加入的游戏厂商名单，并公布XBOX360在主机亚洲方面的详细上市信息。

根据日本XBOX事业部长丸山嘉浩称，这次的发表会将如同E3的展出一样盛大。会中将展出许多未曾公布过的日本新游戏，包括坂口博信先前所发表的《蓝龙》等，甚至也有传言说会中还会有其它令人震惊的消息发表。

在前代的XBOX于日本市场失利之后，微软大幅强化了XBOX360在日本方面的游戏软件支持，不但网罗多位单飞的知名游戏制作人，开发适合日本与亚洲市场口味的专属游戏，还破天荒地让XBOX360于日本、北美与欧洲地区同步上市，并举办多场发表会，明显看出微软对于日本市场势在必得的决心。

事件 UMD光盘格式推广又出全新策略 新力电影娱乐启动影片出租业务



本刊日本专讯　新力电影娱乐（SPE）自7月16日起于日本展开UMD影片出租的试验，预定在日本全国50家"GEO Shop"出租连锁店实施。

由SONY所研发制定的便携式媒体光盘"UMD"，目前除了用于PSP的游戏出版之外，已经陆续推出大量的影音出版物，并且UMD格式已经获得了国际标准组织的认可，目前的发展势态良好，于是索尼也希望能够通过各种渠道来推广这一新产品。目前已有新力、博伟、福克斯、米高梅等好莱坞影业厂商加入UMD的出版行列，日本方面也有像是BANDAI VISUAL等大型出版公司的加入。

由于以往包括录像带、LD、VCD与DVD等影片出版物以租借的方式来欣赏的比例相当高，故本次SPE将针对UMD影片进行出租的试验，以试探UMD影片出租市场的反应。目前预定于7月16日进行试验的首批UMD影片为SPE所发行的12部作品，7月27日将增加2部，共计14部，不过租金目前尚未公布。



软件 Canopus为任氏掌机拓展娱乐功能 播放君专用MP4转换软件正式亮相

本刊讯　日前曾发表将追加MP4播放功能的任天堂掌机专用影音播放装置"Playan"，现已于官方网站提供系统更新软件让使用者下载，同时日本Canopus也发表将推出支持Playan的PC用影片编辑转换软件。

这款软件名为"简单换太郎编辑for Nintendo"，提供将PC上各种格式的影片转换为Playan用的MP4格式影片的功能，支持的输入格式包括MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4（Nero Digital）、WMV、DivX Video、（DV）AVI等，转换后并会自动将文件传送至SD卡存放。

其输出格式支持的是新增的MP4格式，并不支持Playan内定的SD-Video格式，故玩家必须先下载Playan的功能追加更新档案，并存放于Playan用的SD记忆卡根目录下，才能支持MP4的播放。除了提供格式转换功能之外，本软件并提供简易的编辑功能，可针对支持的输入格式影片文件进行逐格的编辑。同时也支持多个文件的批次转换与自动传输功能。

"简单换太郎编辑 for Nintendo"预定8月5日发售，预估价约为2980日元。

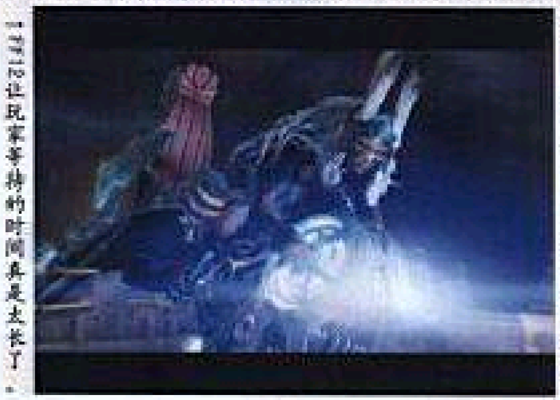


特报 "SQUARE ENIX派对2005"月底开幕 《最终幻想XII》提供试玩版强势助阵

本刊日本专讯　SQUARE ENIX在日前宣布，在预定于7月底举办的"SQUARE ENIX派对2005"大型游戏宣传展示活动中，将展出PS2超人气大作《最终幻想XII》的最新试玩版。

"SQUARE ENIX派对2005"是SQUARE ENIX举办的自社游戏宣传展示活动，将于千叶幕张展场的第9到11展馆举办，是独立游戏发行商所单独举办的活动中罕有的大规模展会。

在最近两次的国际级大型电玩展TGS 2004与E3 2005中，《最终幻想XII》都没有展出试玩版，仅以影片方式展出，让许多玩家对于开发进度方面有所疑虑。本次SQUARE ENIX决定将于"SQUARE ENIX派对2005"中以多达200台的试玩机台来展示《最终幻想XII》，可说是自去年E3以来的创举，一扫外界对于游戏开发进度的疑虑，也将透露更多游戏相关信息，甚至有可能正式公布发售日。


『FF12』让玩家等待的时间真是太长了。

除了试玩展出之外，SQUARE ENIX也将举办《最终幻想XII》的舞台活动，邀请包括"FF配乐之父"植松伸夫，担任《最终幻想XII》游戏配乐的崎元仁，以及各游戏角色的配音演员进行现场座谈，会中也将播映以前从未公布的珍贵资料影片。

新闻短波



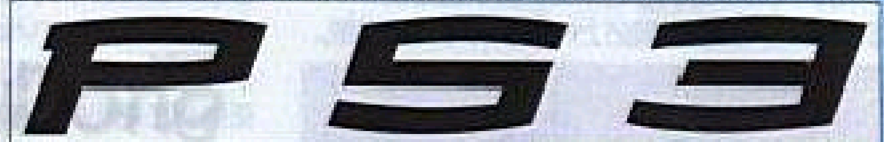


●日本玩具与掌机周边制造商Keys Factory于7月7日推出了针对小学生的NDS专用保护壳产品。其最大的特点是造型特殊，采用四驱车常见的棱角机械风格设计，并搭配花纹贴纸，让原本外观朴素的NDS摇身一变成为小学生最喜欢的帅气造型。该产品定价980日元，有白色与黑色两种版本。

●日前，美国TD证券交易所负责监控ATI公司股票交易的专家称，因为ATI第三季度的结算不理想，第四季度的预计财政状况也不见起色，6月以前其股票价格为25美元一股，而目前已经大跌到14美元一股，ATI正面临着被兼并的危险。ATI目前主要的问题是次世代芯片迟迟不出，让nVidia轻松地主导了今年后半年的市场。现在对兼并ATI感兴趣的公司包括：AMD，Intel，Broadcom和德州仪器。

●SQUARE ENIX宣布将于8月底推出以《FF XI》配乐所重新编曲演奏的精选专辑"THE STAR ONIONS FINAL FANTASY XI -Music from the Other Side of Vana'diel"。本专辑由担任《FF XI》游戏配乐的水田直志操刀，精选10首游戏配乐，编曲为流行乐风格，并由其所组成的"THE STAR ONIONS"乐团演奏。该专辑8月24日发售，定价2500日元。

●SCE在最近做出了一系列动作来保护下一代主机的版权问题，其中包括注册了和"PS3"外形非常近似的"P53"。虽然PS3只是PlayStation3的缩写，然而索尼方面还是非常重视，如同PlayStation这个品牌一样。另外，索尼还为次世代芯片"CELL"注册了一些专用术语，如："Broadband Processor Architecture(BBPA)"和"Cell Broadband Engine(CBBE)"。

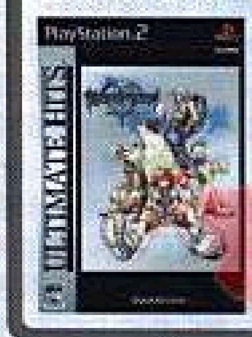


●欧洲电玩产业新闻网站EuroGamer日前报道了一则消息，称CAPCOM正在为NDS开发《生化危机》。据说，这次CAPCOM打算推出的是第一代的复刻版，不过将采用类似《生化危机4》的视角及控制方式，这意味着这款游戏将会是以完全3D图形化的方式来呈现，而不是在CG背景加上3D角色。另外文章中还指出玩家可以使用NDS的触摸屏来控制移动及攻击。

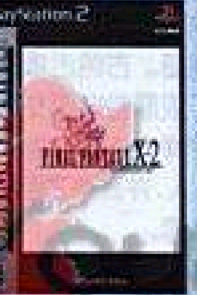
●7月初，SQUARE ENIX对外宣布将推出PS2游戏的廉价版包装"Ultimate Hit"系列，首批预定于9月8日发行4款，定价2940日元。这些游戏包括《最终幻想X》、《最终幻想X-2》、《王国之心》、《王国之心Final Mix》。"Ultimate Hit"版将采用特殊包装。除了个别发行的版本之外，也将推出结合《最终幻想X》和《最终幻想X-2》的"最终幻想 X/X-2 Ultimate Box"，定价5880日元。

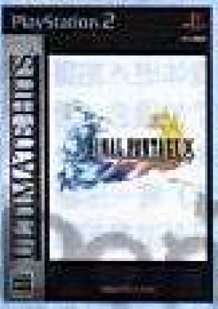
●台湾光荣日前发表，PSP版《三国志5》，将于8月在中国台湾省推出繁体中文版。PSP版《三国志5》是以PS版为基础所制作的，并针对PSP的硬件予以强化。本次将推出的完全中文化的版本，是继SCEH先前所发表的《天地之门》后，第2款正式发表的中文化PSP游戏，预计也将会是最早推出的一款，预定8月10日发售，定价1380元新台币。

●PSPrumors.com是国外一个专门报道PSP传闻的网站。日前，该网站引述了网上游戏评论作家Mark Podd所刊登的一则消息，称不久之后SCE可能将会推出银色款式的PSP。不过报道中指出，在最新的日本交易报价单上虽然写有银色版本PSP这么一项，不过却没有写出价钱以及发售日期，并且SONY官方也没作出任何表态，看来一切都还在酝酿当中。









国内游戏新闻报道

NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国

索尼与微软无时无刻不在进行着相互的较量，继台湾索尼在暑期推出购机优惠活动之后，台湾微软也开始了包含新品发布的促销活动，这个夏天，我国台湾省的玩家应该会感受到异常火热的游戏市场。另外，内地的网游也是热度不减，特别是有了明星的助阵。

特报 SCOOP 台湾微软举办活动发表暑假优惠方案

本刊讯　台湾微软于7月11日下午在亚太会馆举办"台湾微软Fun送一夏暑期活动发表会"，活动中发表了包括PC、XBOX游戏软件与键盘、鼠标等主机配件的暑假优惠方案。本次活动由台湾微软公司家庭娱乐事业部游戏产品行销经理陈杰桦与硬件产品行销经理吴建宏主持，现场还特别安排了一些清凉的比赛活动，以营造出暑假的气氛。

PC版RPG大作为活动揭幕

本次会中首先发表的是完全中文化的PC角色扮演游戏大作《末日危城2（Dungeon Siege II）》，游戏采用次世代的视觉特效引擎，营造出美丽的画面与奇幻世界的气氛，并支持联机功能，可与其他玩家合作进行任务，带领玩家回到美丽的奇幻大地亚兰纳（Arenna）展开新的冒险旅程。

为了让玩家可以先一步体验游戏的乐趣，微软并将于7月22日起在官方网站提供英文试玩版的下载，对于网络频宽较低的玩家，微软也准备了DVD试玩光盘，只要依照网站上的指示即可免费索取。



微软电脑配件产品绚丽登台

继电脑游戏发布之后登场的是微软预定于暑假推出的一连串PC键盘、鼠标等外围硬件，并以"鼠"气全消、"键"步如飞为宣传口号。首先发表的6款配色各异体积小巧的微软光学精灵鲨鼠标(Microsoft Compact Optical Mouse)，包括深蓝色、粉红色、黑色、天蓝色、白色、绿色等可供玩家选择。接着是针对笔记型计算机所设计的微软无线光学迷你鲨键盘（Microsoft Wireless Notebook Optical Mouse），该键盘配有USB无线接收器，让笔记本用户可以轻松使用，免于接线的不便。

随后展出的则是具备指纹读取功能的无线光学闪灵鲨（Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer With Finger reader），其能够提供指纹辨识功能，让玩家免于记忆帐号密码的烦恼，两手空空也可以直接以指纹辨识的方式登入，不必担心帐号密码遗失或被盗用。最后则是发表了有着高级皮质触感的微软无线光学尊爵鼠标键盘组(Microsoft Wireless Optical Desktop Elite)，搭配独特设计的微软键盘与鼠标，提供舒适便利的操作与输入环境。



XBOX暑假游戏丰富多彩

介绍完了与电脑相关的产品，接下来的便是家用机了。台湾微软家庭娱乐事业部游戏产品行销经理陈杰桦亲自为到场玩家介绍了将于暑假推出的多款XBOX游戏，包括《马达加斯加》、《神奇四侠》、《绿巨人：终极毁灭》、《史莱克总动员》、《终极蜘蛛侠》等以电影和动画改编的游戏。还有由Ubisoft所制作的街头赛车格斗游戏《187生死极速》，以及名作家汤姆克兰西的第一人称战术射击游戏《虹彩六号：绝命封锁线》。这些游戏基本都预定于9月推出。



XBOX暑假大Fun送活动出炉

除了介绍产品，微软也预定在暑假推出"FUN送一夏"的游戏特价组合，共有4种方案，每种都由两款软件所构成，类型包括动作、赛车、第一人称射击、运动与格斗等等，特价皆为1490元新台币。台湾XBOX总经销联强国际也推出"买6送1超值Fun送"的项目活动，只要以优惠价7999元新台币购买《光环2 中文版》、《极限竞速 中文版》外加3款特选XBOX游戏与XBOX DVD遥控器，就可以免费获得XBOX主机一台。

为了宣布接下来一连串的暑假活动的正式开始，台湾微软与联强国际在现场以"开心Fun暑假，清凉一夏"的刨冰比赛来揭开活动序幕，最后并邀请现场采访媒体进行刨冰堆高游戏，最后由6名参赛者中的2位优胜者，获得微软所提供的XBOX主机一台。

特报 SCOOP 网络游戏携手名人效应，刘亦菲代言《完美世界》

本刊讯　6月15日，北京完美时空网络技术有限公司在日坛会馆举办了"完美亦菲Fly With Me"——《完美世界》签约刘亦菲形象代言暨媒体见面会。完美时空公司董事长池宇峰先生、《完美世界》主要开发人员及京城众多主流媒体均参加了此次见面会。

见面会还没开始，会场外就已经围满了闻讯而来的众多玩家和影迷。悠扬婉转的中国曲风音乐引导媒体进入见面会现场。古色古香的节目表演贯穿整个见面会，营造了浓厚的中国文化氛围。会上，完美时空董事长池宇峰先生宣布刘亦菲担任《完美世界》唯一形象代言人，并公布了目前《完美世界》的开发进度和测试计划。

进入拍摄环节，刘亦菲以游戏角色造型出场，立刻吸引了会场所有人的目光，掀起了见面会的第一个高潮。各大媒体记者们抓住这次难得的机会，展开激烈的提问攻势。面对记者们十分热情甚至有些刁难的提问，刘亦菲始终保持微笑，落落大方的一一给予回答，会场气氛融洽，欢声笑语不断。应广大玩家和FANS们的强烈要求，刘亦菲为大家现场展示了《完美世界》女武侠、羽灵两种职业的cos扮相，同时由主持人向大家介绍两种职业的相关信息。刘亦菲的美丽加上独具特色的服装道具，引起现场观众一阵阵的热烈掌声。

池宇峰先生表示：邀请刘亦菲担任《完美世界》代言人，除看中她在年轻人中越来越高的人气外，更因为她曾经扮演的角色和所展现的气质与这款国人自己开发的创世奇幻网络游戏展现的氛围非常协调。

我们有理由相信，见面会仅仅是双方合作的成功开始。随着《完美世界》测试的逐步展开，演艺明星加网络游戏的组合将吸引更多的眼球。





2005日本上半年游戏销量排行榜

排名	机种	游戏名称	厂商	发售日	销量
1	PS2	GT赛车4	SCE	2004年12月28日	102.2万套
2	PS2	真・三国无双4	KOEI	2005年2月24日	89.1万套
3	PS2	龙珠Z3	BANDAI	2005年2月10日	62.4万套
4	DS	任天狗	任天堂	2005年4月21日	49.4万套
5	PS2	世界足球 胜利十一人8 在线革命	KONAMI	2005年3月24日	45.9万套
6	PS2	浪漫沙加 吟游之歌	S・E	2005年4月21日	44.3万套
7	DS	触摸瓦里奥制造	任天堂	2004年12月2日	39.8万套
8	PS2	机动战士高达 一年战争	BANDAI	2005年4月7日	38.5万套
9	DS	超级马里奥64DS	任天堂	2004年12月2日	35.2万套
10	PS2	铁拳5	NAMCO	2005年4月7日	30.7万套
11	PS2	异兽传说	S・E	2005年1月27日	27.3万套
12	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	2005年2月17日	26.1万套
13	PS2	DQ8 天空、海洋、大地和被诅咒的公主	S・E	2004年11月27日	24.3万套
14	PS2	Another Century's Episode	BANPRESTO	2005年1月27日	23.5万套
15	PSP	大众高尔夫 便携版	SCE	2004年12月12日	23.2万套
16	GBA	甲虫王者～通往伟大的冠军之路～	SEGA	2005年6月23日	22.2万套
17	GBA	口袋妖怪 绿宝石	任天堂	2004年9月16日	21.9万套
18	DS	触摸卡比	任天堂	2005年3月24日	20.8万套
19	DS	锻炼大脑DS训练	任天堂	2005年5月16日	20.5万套
20	PS2	怪物猎人G	CAPCOM	2005年1月20日	20.1万套
21	PS2	大都技研公式 吉宗	大都技研	2004年12月9日	19.8万套
22	GC	生化危机4	CAPCOM	2005年1月27日	19.6万套
23	GBA	洛克人EXE5 卡奈尔小队	CAPCOM	2005年2月24日	17.8万套
24	PS2	狂野历险 四度引爆	SCE	2005年3月24日	17.8万套
25	GBA	马里奥聚会A	任天堂	2005年1月20日	17.8万套
26	GBA	洛克人EXE5 布鲁斯小队	CAPCOM	2004年12月9日	17.6万套
27	DS	火影忍者 最强忍者大结集3 DS	TOMY	2005年4月21日	17.4万套
28	PS2	合金装备索利德3 食蛇者	KONAMI	2004年12月22日	17.3万套
29	PS2	DQ&FF In 富有街道 特别版	S・E	2004年12月22日	17万套
30	PS2	骑龙者2 封印之红、背德之黑	S・E	2005年6月9日	17万套
31	PS2	实战柏青哥必胜法！北斗神拳 Plus	SEGA	2005年2月24日	16.2万套
32	PS2	贝尔威克传说	ENTERBRAIN	2005年5月26日	16万套
33	PS2	职业棒球大赛2	KONAMI	2005年4月7日	16万套
34	GC	星际火狐 袭击	任天堂	2005年2月24日	15.9万套
35	PSP	永恒传说	NAMCO	2005年3月3日	15.5万套
36	DS	触摸！捕捉！耀奇！	任天堂	2005年1月20日	14.6万套
37	GC	火炎纹章 苍炎轨迹	任天堂	2005年4月20日	14.2万套
38	PSP	真・三国无双	KOEI	2004年12月16日	14万套
39	GBA	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	2005年2月3日	14万套
40	PS2	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	2005年4月14日	12.7万套
41	PS2	NAMCO X CAPCOM	NAMCO	2005年5月26日	12.2万套
42	PS2	职业棒球2005	NAMCO	2005年4月21日	11.5万套
43	PSP	山脊赛车	NAMCO	2004年12月12日	11.3万套
44	PS2	搏击玫瑰	KONAMI	2005年2月17日	11.1万套
45	PS2	幽★游★白书 FOREVER	BANDAI	2005年5月19日	11万套
46	GC	马里奥聚会6	任天堂	2004年11月18日	11万套
47	PS2	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	BANDAI	2005年4月7日	10.8万套
48	GBA	口袋妖怪 火红・叶绿	任天堂	2004年1月29日	10.7万套
49	PS2	幻影王国	日本一SOFT	2005年3月17日	10.6万套
50	PS2	复活传说	NAMCO	2004年12月16日	10.3万套

在本次榜单的前5名当中，《GT赛车4》是唯一在半年时间内销量破百万的，其全系列超过4千万销量的势头依旧未曾减弱。位居亚军的《真三国无双4》依照目前89.1万的成绩，估计在年内也会成为一款百万大作，而拥有如此的理想销量，必然也为下一步猛将传的推出奠定了良好的基础。《龙珠Z3》能够有62.4万的销量，已经让BANDAI笑得合不拢嘴了，抱定了龙珠这棵摇钱树看来还真是明智之举。第四名《任天狗》为掌机游戏挣了一口气，近乎完美的创意绝对是NDS上首屈一指的佳作，而同时推出3个版本也是促使其销量猛增的法宝之一。至于第五名《世界足球 胜利十一人8 在线革命》则已经成为了KONAMI不可动摇的头号软件，频繁推出各种版本也能有这么好的销售成绩，难怪该系列目前以每年一款的速度推出。

2005年已经过去一半，在过去的半年中游戏界已经开始逐步迎来另一个新的时期。首先是掌机第一个进入了发展与创新的阶段，PSP和NDS以强大的机能和打破传统的设计为随身娱乐注入了新的活力。其次在家用机方面，随着E3的召开，三大次世代主机先后揭开了神秘面纱，为玩家带来了前所未有的震撼。至于目前的游戏市场，也已经从去年年末的低迷状态走了出来。从去年12月26日截止到今年6月24日为止的各主机软件销量排行榜，也在近日正式公布，下面就让我们一起来看一下前50款游戏的排名情况。

第1名
GT赛车4





第2名
真・三国无双4

第3名
龙珠Z3





第4名
任天狗

第5名
世界足球 胜利十一人8 在线革命



这次夺得前3名的游戏中，全都是PS2上的热门大作。而第4名则落在了NDS的《任天狗》身上。更加有趣的是，在位列前十名的软件中也是PS2和NDS的天下，其中PS2软件有7款，而NDS有3款。看来主流和创新这两大特点，成为了上半年软件销售市场的发展趋势。

特约撰稿人/大卫

统计时间：6月29日－7月13日

中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

2005年第16期

本期截至统计日期共收到有效选票1187张

THE MOST WANTED GAMES 近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 6月29日－7月13日 | 实况足球·胜利十一人最新作9即将发售，首次上榜就获得了第二名的优秀成绩，期待有更加出色的表现！

1位 第三次超级机器人大战α

上期 1

PS2 ■BANPRESTO ■模拟战略 ■2005.7.28 ■8379日元



计票：756

本作中由日本著名游戏插画家金子一马设计的机体ベルゲバウ由失忆少年クォウレ驾驶，以高超的射击能力及机动性而自夸，中远距离的战斗是其特长，除动力源外其他一切资料都是谜。

2位 胜利十一人9

NEW

PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元



计票：728

游戏一改系列一贯单代言人的惯例，日版将采用济科和日本著名中场球员中村俊辅；而游戏的欧版代言人目前也已经确定是英超切尔西队的队长约翰·特里担当，日版今年八月初发售。

3位 格兰蒂亚3

上期 2

PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2005.8.4 ■7980日元



计票：673

游戏中主角Yuki的配音为松风雅也，女主角Alfeena的配音为木南晴夏，其余声优包括：柴木丈、吉野纱香、前田绫香、c野崇、笠原绅司、昭傚千惠子、藐山真吾、若村真由美等。

4位 最终幻想12

上期 3

PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2005年底 ■价格未定



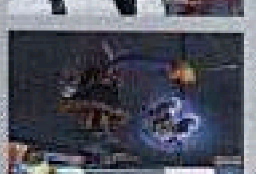
计票：653

本作的声优们将会作为特邀嘉宾出席7月底由SE举办的展会。

5位 樱大战V 永别吾爱

上期 6

PS2 ■SEGA ■模拟战略 ■2005.7.7 ■8190日元



计票：609

游戏已发售，这次主角们乘坐的光武经过改造还加入了空战形态。

6位 王国之心2

上期 5

PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2005年冬 ■价格未定



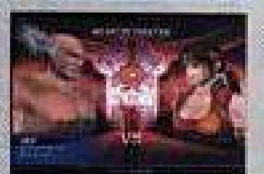
计票：544

游戏的包装盒封面已经确定，年底前发售的可能性较大。

7位 灵魂能力3

上期 9

PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.11.1 ■价格未定



计票：492

游戏美版先于日版发售，仍将有不少隐藏角色登场。

8位 战国BASARA

上期 8

PS2 ■CAPCOM ■动作游戏 ■2005.7.21 ■7140日元



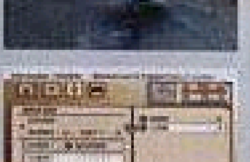
计票：467

最后两名武将已公布："鬼岛津"岛津义弘与"战国最强"本多忠胜。

9位 悠远传说

上期 7

PS2 ■NAMCO ■动作角色扮演 ■2005.8.25 ■7140日元



计票：425

游戏中"我流奥义"将拥有针对特殊种族的特效以及附带各种辅助效果。

10位 新·鬼武者 梦之黎明

上期 10

PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



计票：393

游戏中玩家可在两名角色间自由切换操作，并可通过方向键向伙伴发出指令。

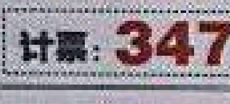




11位 NEW 真·三国无双4 猛将传

PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2005.8.14 ■4494日元

计票：347



12位 上期 4 塞伯拉斯的挽歌

PS2 ■SQUARE·ENIX ■枪械动作 ■2005.11.14 ■49.99美元

计票：304



13位 上期 11 恶魔城·苍月的十字架

NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.8.25 ■价格未定

计票：251



14位 上期 14 新·我们的太阳

GBA ■KONAMI ■动作角色扮演 ■2005.7.28 ■5229日元

计票：213



15位 上期 12 零 －刺青之声－

PS2 ■TECMO ■动作冒险解谜 ■2005.7.28 ■7140日元

计票：211



这次的期待榜排名有不小的变动，KONAMI公布WE9最新情报后，本作这半个月内马上收到了相当数量的玩家投票支持，WE系列在我国不但可以说是最受欢迎的足球游戏，相信也是受众面最广的PS2游戏，在不少中小城市的游戏厅中是必备游戏之一，相信用不了多久又会在我国卷起新一轮的WE比赛热潮。

本期 榜主手记

中国电玩榜网上投票地址 http://www.vgame.cn
凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

如果有读者对日本硬件销量保持持续关注的话，不难发现自从五月份以来NDS的销量一直保持着良好的上升势头，不但一扫之前被PSP压制的颓势，甚至将PS2都甩于马下，独占鳌头。据有关部门统计，NDS硬件销量已经达到233万台，PSP硬件销量则是147万台，相应的，NDS软件总销量为440万份，PSP软件总销量则为265万份，从每台主机拥有的平均软件量来看两者差不多。此外4月份开始发售的NDS大人气游戏"任天狗"三个版本总销量迄今为止已经达到49万份，据日本新日商所报道，与通常游戏女性玩家购买者23%的比率相比，本作的百分比达到了42%，看来可爱的小狗对女性的杀伤力果然够强。



统计时间：6月29日－7月13日

近期玩家玩的最多的游戏
最流行TOP15
THE MOST POPULAR GAMES

名次	上期	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	计票
1位	上期 1	PS2	真・三国无双4	KOEI	动作冒险	2005.2.24	7140日元	651
2位	上期 2	PS2	胜利十一人・在线革命	KONAMI	体育竞技	2005.3.3	7329日元	634
3位	上期 4	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	7140日元	542
4位	NEW	PS2	骑龙者・封印之红 背德之黑	SQUARE・ENIX	动作角色扮演	2005.6.16	7140日元	507
5位	上期 3	PS2	战神	SCEA	动作冒险	2005.3.22	49.99美元	499
6位	上期 6	PS2	合金装备3・食蛇者	KONAMI	谍报动作	2004.11.16	7329日元	468
7位	NEW	PS2	源氏	SCE	动作游戏	2005.6.30	7140日元	411
8位	上期 7	GBA	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	模拟战略	2005.2.3	4800日元	375
9位	上期 9	PS2	实况世界足球・胜利十一人8	KONAMI	体育竞技	2004.8.5	7140日元	362
10位	上期 12	PS2	GT赛车4	SCEI	赛车游戏	2004.12.28	7140日元	308
11位	上期 13	PS2	龙珠Z3	BANDAI	动作格斗	2005.2.10	7140日元	287
12位	上期 5	PS2	杀手7	CAPCOM	动作冒险	2005.6.9	49.99美元	265
13位	上期 11	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	SQUARE・ENIX	角色扮演	2004.11.27	9240日元	249
14位	上期 10	PS2	重装传说・沙尘之锁	SUCCESS	角色扮演	2005.6.9	7329日元	238
15位	上期 6	PS2	NAMCO X CAPCOM	NAMCO	战略模拟	2005.5.26	7140日元	204

本期又有两款PS2游戏新作上榜，其中“骑龙者・封印之红 背德之黑”凭借SE制作的品质保障以及前作留下的不错口碑，作品一发售就吸引了不少玩家，在这期的流行榜上也有不错的表现。虽然单就操作角度而言本作仍有一定不足之处，不过游戏的剧情和画面都还是有着不错的表现。而由同样出自离开CAPCOM后制作的第一款游戏“源氏”来所也可以说比较高，唯一遗憾的就是游戏流程太短。

日本硬件双周销量统计

机种	PS2	XB	GC	PSP	NDS	SP	GBA
销量	54581	337	4880	41891	64807	31847	936

本期日本各游戏主机销量及排名与上期相比并没有明显变化，唯一有较大变动的就是GBASP的销量，从上期的1.85万一跃增至约3.2万；而发生这个变化的原因主要在于第2周GBASP的硬件销量突然翻了一番，相信这与6月23号发售并获得大卖的GBA游戏“甲虫王者”有不小的关系。

本期统计时间：2005.6.14－2005.6.29

美国家用机游戏周间排行榜
AMERICAN MONTHLY GAME RANKING 5月1日－5月31日

本期美国游戏排行榜由GBA上的“口袋妖怪・绿宝石”夺得，虽然日版早已发售多时，不过美版却是直到今年4月底才发售的。看一眼进入前十的作品之中就会发现竟然有四款都与“星球大战”有关，而实际上第11和第12名也都是乐高星球大战的XBOX和GBA版，不得不说这部著名的科幻系列在欧美拥有的惊人影响力。

名次	机种	游戏名	厂商	发售日	类型	价格
1位	GBA	口袋妖怪・绿宝石	任天堂	2005.4.30	角色扮演	39.99美元
2位	PS2	星球大战前传3・西斯的复仇	LucasArts	2005.5.4	动作游戏	49.99美元
3位	XB	星球大战前传3・西斯的复仇	LucasArts	2005.5.4	动作游戏	49.99美元
4位	XB	FORZA MOTORSPORT	微软	2005.5.12	赛车游戏	49.99美元
5位	PS2	午夜俱乐部3・打击版	TAKE2 INTERACTIVE	2005.4.12	赛车游戏	49.99美元
6位	XB	DOOM3	ACTIVISION	2005.4.3	第一人称射击	39.99美元
7位	PS2	乐高星球大战	EIDOS	2005.4.5	动作射击	39.99美元
8位	GBA	星球大战前传3・西斯的复仇	LucasArts	2005.5.4	动作游戏	29.99美元
9位	PS2	战神	SCEA	2005.3.22	动作冒险	49.99美元
10位	PS2	MVP BASEBALL 2005	EA	2005.2.22	体育竞技	29.99美元

日本家用机软件两周销售排行榜
JAPANESE GAME SALES RANKING 6月14日－6月29日

这次的最畅销游戏由世嘉新近在GBA上发售的休闲类小游戏“甲虫王者”夺得，其实像本作这样以捕捉甲虫为题材的游戏在日本非常受低龄玩家的欢迎。SE的“骑龙者”最新作也取得了不错的成绩，双周销量突破15万台，首周销量与前作持平，照目前这个趋势来看，超过前作最终23.4万本销量的成绩应该并不困难。

名次	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	GBA	甲虫王者・通往最伟大的冠军之路	SEGA	角色扮演	2005.6.23	5040日元	210484
2位	PS2	骑龙者2・封印之红 背德之黑	SQUARE・ENIX	动作冒险	2005.6.16	7140日元	154054
3位	NDS	大脑锻炼练习DS	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	68541
4位	NDS	任天狗	任天堂	宠物培养	2005.4.21	4800日元	46516
5位	PS2	喧哗番长	SPIKE	动作格斗	2005.6.9	7140日元	32996
6位	PS2	龙士传说・无限	KOEI	角色扮演	2005.6.23	7140日元	30841
7位	GC	小机器人！	任天堂	冒险游戏	2005.6.23	5800日元	29120
8位	PS2	乐胜！帕青哥宣言3	TECMO	桌面游戏	2005.6.23	7140日元	25483
9位	PS2	足球人生2	BANPRESTO	经营模拟	2005.6.9	7140日元	24220
10位	PS2	重装传说・沙尘之锁	SUCCESS	角色扮演	2005.6.9	7329日元	15889

■下期中国电玩榜奖品预告

无原双版真三国手办 2名

星球大战水晶钥匙扣 3名

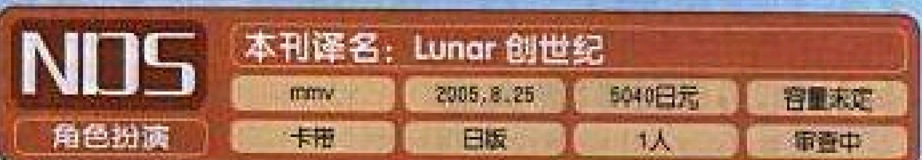
火影手带 10名

圣斗士项链 5名

月光女神的传奇物语

LUNAR GENESIS

13年来，由GAME ARTS最初在Mega-CD上开发的Lunar系列RPG，先后转战SS、PS、GBA等主流机种，如今她的正统续作——《Lunar 创世纪》就要在NDS上推出了。这次的制作由曾经在GBA上移植KOF的MMV公司承担，但本作的风格依然延续了以前的特色。



NDS	本刊译名：Lunar 创世纪			
角色扮演	mmv	2005.8.25	5040日元	容量未定
	卡带	日版	1人	审查中



向往冒险的主人公

吉恩·坎贝尔

●种族：人类 ●年龄：15岁
●职业：搬运工 ●得意技：[illegible]
●能力：[illegible]

本作的主人公，[illegible]Lunar系列港口城市的15岁少年，[illegible]周围的事物充满了好奇心，希望有一天[illegible]为冒险家。他是一个富有正义感和[illegible]的人，[illegible]做事的时候经常动手在先，用[illegible]后。



开朗活泼的阳光女孩

露西亚·科林斯

●种族：人类 ●年龄：14岁
●职业：见习搬运工 ●得意技：回复魔法
●能力：自由操纵女神魔法

本作的女主角，[illegible]主人公吉恩一起在港口从事搬运工作，[illegible]的好搭档。她是一个性格开朗，天真活泼的孩子，最讨厌的就是那种口是心非的人。[illegible]年纪不大，但是对生活中每一件事[illegible]。

Gabriel Ryan

不让须眉的兽人少女

加布里埃尔·莱安

●种族：兽人 ●年龄：[illegible]
●职业：不明 ●得意技：[illegible]
●能力：[illegible]中

虽然身为兽人一族，[illegible]此而自高自大。她性格[illegible]，从来不肯向[illegible]子服输。由于觉得有些对不起吉恩他们，所以决定和他们一同冒险。总的来说，她的脾气很火爆，但是也有女孩子纤弱的一面。

回归系列原点的前传型作品

虽说本作名义上是Lunar系列的“续集”，但是实际上，它的故事发生在《银色之星》之前1000年的时候。从时间角度来看，目前这一部应该是Lunar系列的最初作才对。(之所以说是“目前”，因为笔者怕GAME ARTS或者MMV的首脑哪天又心血来潮，再推出一部更靠前的作品，那就成了“前传的前传”了……)。话又说回来，Lunar系列的两部正统作品都出在Mega-CD上，仅在Mega-CD销量就有40万左右。再加上后来各机种上的销量，这个系列也的确称得上是百万级的巨作了。在游戏中，玩家们仍然会见到传说中的女神阿尔迪娜，以及守护她的四条神龙。本作的世界观和以前历代作品基本上保持一致，Lunar的fans们一定不会失望的。

↓这里就是著名的阿尔迪娜女神大圣堂，在游戏中有十分重要的意义，在游戏的时候，用DS主机上半部分的屏幕来显示，下半部分的屏幕主要用来显示道具和状态。



アレスが ドラゴンマスターと
ならぬかぎり
ガレオンはたおせぬぞ

↑这是当年Mega-CD版第一作《Lunar 银色之星》的画面，讲的是主人公阿雷斯和女主角露娜在冒险世界中成长的故事。

阔别11年，又是一个新的起点
在DS上精心打造的Lunar正统续作

在DS上延续!



以前的Lunar系列，最初都是出在电视游戏机上的。这一次的Lunar在DS上推出，其操作方式和战斗画面较之以往，都发生了比较大的变化。DS的机能得到了比较好的发挥，玩家在游戏中，要活用触摸屏，麦克风等DS特有的操作方式，从而使游戏能够进行下去。

利用DS的触摸屏进行操作

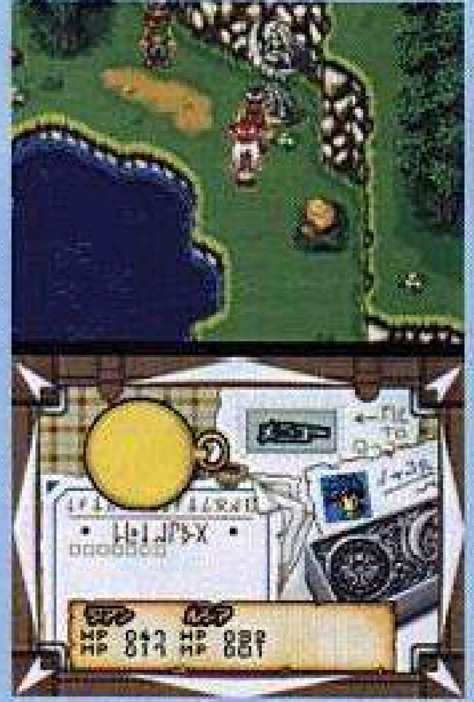
这次由于是DS版，所以操作方式当然和以前有所区别。在游戏中，主人公和同伴的行动集中在上屏，下屏用来操作，可以控制人物移动，查看状态，道具等内容。其他一些行动如在商店，宿屋等地方的操作也是通过触摸下屏来实现的。



↑这是在通常画面中上屏的显示，和一般的RPG没什么区别，是普通的2D画面。



↑这儿就是吉恩的家，游戏的故事就是从这里开始的，此时吉恩似乎正在家里，我们看不到露西亚的踪影。



←在移动画面中，上屏用来显示游戏画面，下屏则显示主菜单，包括地图和人物的状态，在游戏画面中可以看到女神的雕像。

Story

在很久很久以前，世界上没有一草一木，甚至连空气都没有，到处一片死气沉沉。女神阿尔迪娜和神龙使者，带着4条神龙降临到大地上。阿尔迪娜用自己的魔法之力滋润了大地，让毫无生气的沙漠变成了富饶的绿洲。人们在女神为他们构筑的家园中安居乐业。女神阿尔迪娜在遥远的地方，向世界上的人们传递着她的祝福。

在这个世界上，生活着两个不同的种族：一个是依靠优秀的体力生存的兽人族，另外一个是体格相对不占优势，但是擅长使用各种工具的人类。由于体能方面的优势，这个社会逐渐向兽人一方倾斜，兽人族在世界的中心建造王宫和城池，向往着浮华的生活，而人类则移居到周边地区，过着朴素的生活。两大种族之间保持着适当的距离，维持着微妙的平衡。

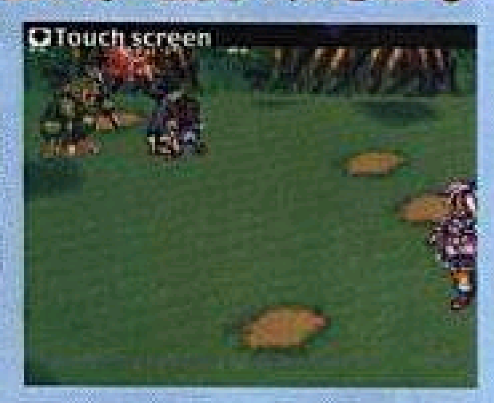


→这就是供奉女神像的主殿，门口是守护女神的四条神龙的雕像。

有一天，在港口城镇从事搬运工的少年吉恩和他的搭档露西亚，来到了传说中繁华的都市"希尔利亚"，然而，他们发现，这座"梦想之城"并不像他们想象的一般完美……

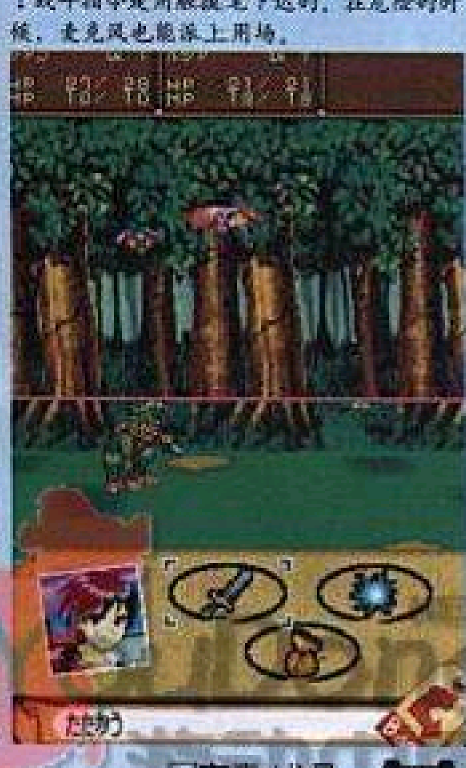
独特的战斗指令输入方式

和一般RPG"踩地雷"遇敌的方式不同，在《Luanr Genesis》中，主角在地图上与敌人相遇之后，就能进入了战斗状态。在战斗时，两个屏幕都被用来显示战斗画面。这就使画面显得很有纵深感。在游戏中，要通过触摸屏即时输入指令，才能进行战斗。据说麦克风在游戏中也起着很大的作用。



↑战斗指令是用触摸笔下达的，在危险的时候，麦克风也能派上用场。

↑战斗画面贯穿了上下两个屏幕，这种"宽屏"的效果比PSP的宽屏如何?





战国时代的奇幻之作

由KONAMI公司在PSP上开发的战棋游戏《十二生肖 战国封神传》，将于今年8月25日与各位玩家见面。这款游戏以日本战国时代为原型背景，实际上却包含了许多虚构的魔幻要素。

响树

在游戏开始时，玩家必须从两位主角中选择一位，这位就是本作的男主角响树，在游戏中，他要和其他角色一起冒险。







本游戏以日本战国时代为原型，构筑了一个名叫"大和"的虚拟世界。勇士们为了守护这个世界中的十二生肖精灵，并且封印邪恶的魔神，展开了冒险和战斗的旅程。本作的剧本和世界观由川上稔负责设定，而角色设计则由成濑智里担当。在游戏进行的过程中，玩家需要在"冒险"和"战斗"两个不同的环境下发展剧情，这种系统和一般的战棋游戏没有什么区别。在每一章的开头，都会有一位辩士一样的人物向玩家介绍剧情。



美里

这位是女主角，她和响树都是旅行剑士，继承了拥有鹰之精灵的鸟之神器"鹰镜"，二人均擅长接近战，十分适合在战场上打前阵。

PSP	本刊译名：十二生肖 战国封神传			
	KONAMI	2005.8.25	5229日元	记忆容量未定
战棋	UMD	日版	1人	全年龄

CHARACTERS 人物角色介绍

朱利

使用西洋巫术的神秘男子，关于他的一切来历均不明，但他自称曾经犯下不可挽回的严重罪行。

无名

使用大刀的雇佣兵，真实身份不明，在京都担任警卫的时候与主人公相遇，擅长接近战，攻击力很高。

美奈留

幕吉手下的见习军师，年幼时被幕吉收养，办事认真，沉着冷静。

库罗

在奥州长寿族村落中隐居的女武士，是一位直率豪爽的女性，擅长骑射，移动能力很高。

武增

美奈留的直属部下，有勇有谋的人物，出于感恩，一直在美奈留身边辅佐她，是一个性格刚毅，敢于直谏的忠臣。

贞媛

被尾张家掳为人质，当作复活魔神的祭品封进去，拥有虎之神器，使用长枪攻击，而且会使用回复术。

由纪

宫廷的侍从长，作为皇帝的耳目监视主人公，与他们同行，擅长回避和反击技。

政长

尾张家的领主，借助破坏世界的魔神之力，意图统一"大和"，被人们称作"魔王"。

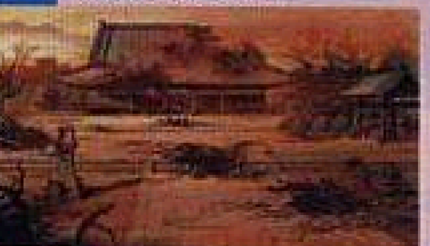
在PSP上揭开新的序幕!!

这是一个与日本的战国时代十分相似，却又不一样的，被称作“大和”的世界。尾张领主政长，为了借助魔神的力量，把贞媛作为祭品献了出去。偶然经过的主人公救下了这个可怜的女孩，并且下定决心，帮助她复兴葵氏家族。要想对抗魔神，必须集齐12件神器，主人公的宝刀“鹰锐”只是其中之一……



↑游戏中的世界与战国时代的日本十分相似。

↓游戏中的建筑体现了古日本的特征，根据图中屋子的外形来看，似乎比战国还要早。



STORY 剧情介绍

在远古时代，魔神一族妄图破坏这个世界。精灵们为了封印魔神，用一场大水将整个世界清洗了一遍，魔神们被永远地封在了地下。此后，精灵们纷纷躲到荒野隐居起来。

很多年之后，尾张的领主政长为了统一整个大和，不惜借助魔神的力量。为了向魔神表示自己的信用，他把人质贞媛作为祭品献给了魔神，但是贞媛却在祭祀开始之前逃走了。政长派藤吉等人去追捕她，就在这时，他们遇到了主人公。就这样，一场狭路相逢的战斗在混乱中开始了……



↑游戏的战斗画面十分壮观。



任命军师 总揽全局

在游戏开始之前，玩家需要在伙伴中选择一人作为军师。不同的角色成为军师后，将向主人公提供不同的建议和帮助，并且影响其他人的意气，这种情况被称做“军师效应”。所以在不同的情况下，可以任命不同的人物做军师。此外和军师交谈时，可以得到一些和游戏相关的情报，从而加深对游戏的理解。



↑比方说，任命大和做军师的话，他就会提议准备应急的航空飞船作为后援。

互相帮助 彼此信赖

在战场上支援同伴，可以构筑彼此之间的信任关系。通过支援，可以在战斗中提高移动力和回避能力，取得直接效果。同移动，攻击等指令不同，“应援”这个指令对于战局的影响是巨大的。然而，由于不消费意气，所以不能连续使用，那么在战斗的时候如何运用“应援”这一机能，显得十分重要。



↑在游戏中拥有应援能力的角色很多，不同的人在支援的时候会说不同的话。

穷追猛打 连续作战

“连续技”是要消费意气才能执行的指令。在攻击的时候，看好时机按下○键，可以实现连续攻击，从而给敌人造成严重的伤害。依照角色的不同，他们的连续技也不相同。这样的操作手感，使玩家有一种“与游戏中的角色共同作战”的感觉。也许这种“体感”游戏，正是当下游戏流行的时尚之一吧。



↑在战斗中，连续攻击敌人的次数和连打按键的次数有关，这一点一定要注意。

巴斯克

格斗司祭，WBT(世界拳术大赛)的重量级冠军获得者。主张在对敌作战的时候不给对方喘息的机会。

藤吉

由政长一手提拔的女性武将，是“六天魔军”统帅之一。整天戴着猴子面具，从来没有摘下过。

兰丸

“六天魔军”的统帅之一，非常讨厌软弱无能的人，具有很强的攻击性，与政长的关系非同寻常。

青松

贞媛的护卫，少年忍者。性格单纯朴素，拥有光之神器，使用忍术。

雅姬

青叶家的少女，在奥州被葵家的士兵追杀时与主人公相遇，是一位十分善良，把生命看得极其宝贵的人。

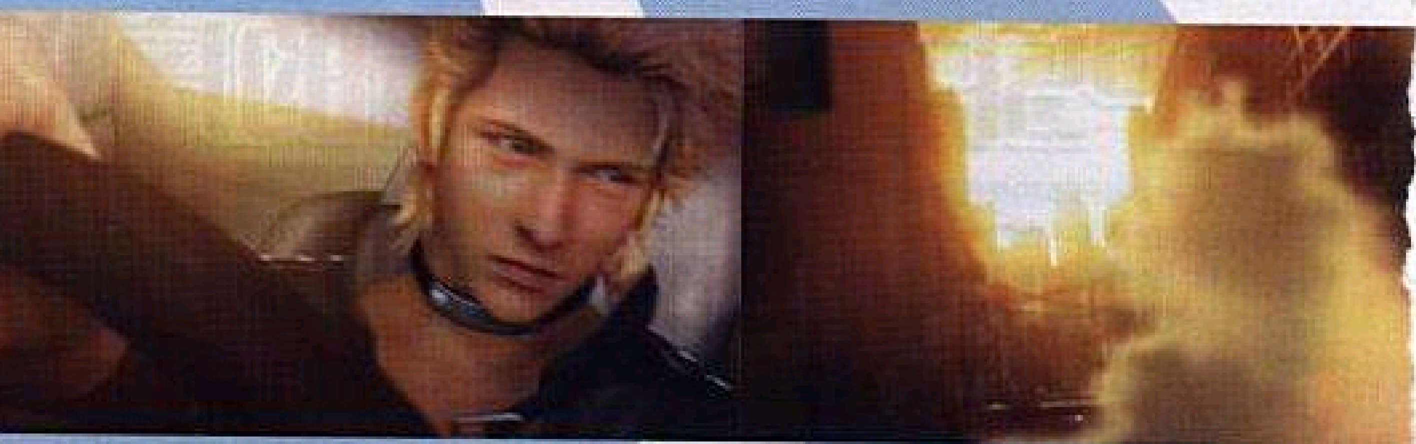
大和

神户商人航空团团队，商人出身的青年。持有焰之神器，在京都亡灵骚乱时遇到主人公。擅长用火枪远距离狙击。

弁庆

由具罗支配的机器人。平时沉默寡言（因为是机器人，根本不会说话）对具罗极其忠诚。回避力很弱，但是体力极高。





クリティカル CRITICAL VELOCITY ベロシティ

由株式会社Namco在PlayStaion 2上开发的赛车游戏《极速边缘》(Critical Velocity)，将于9月15日正式发售，售价为7140日元。本作曾于去年9月发表，当时暂定的名称是《如诗追踪者》(Rune Chaser)。然而此后就一直杳无音信了。在广大玩家的密切关注之下，这款火爆高速，惊险刺激的爽快作品终于在近日浮出水面。接下来，我们将向大家介绍这部独树一帜的"赛车动作游戏"。

PS2	本刊译名：极速边缘			
	Namco	2005.9.15	7140日元	记忆容量未定
动作赛车	DVD-ROM	日版	1人	审查中

本游戏中收录了两种不同的游戏模式，分别是"剧情模式"和"快速起动模式"。剧情模式是根据故事的发展接受不同人物的委托，围绕着事件（任务）的发生而展开的模式。而游戏中的任务则分为两种：一种是按照故事的展开，接受他人委托而执行的"剧情任务"，另外一种则是不论接受委托与否，都可以任意选择的"自由任务"。在手头没有任务的时候，玩家也可以在地图上保持"自由行驶"的状态，直到接受下一个任务为止。本游戏收录的任务数量在40种以上。

游戏基本流程

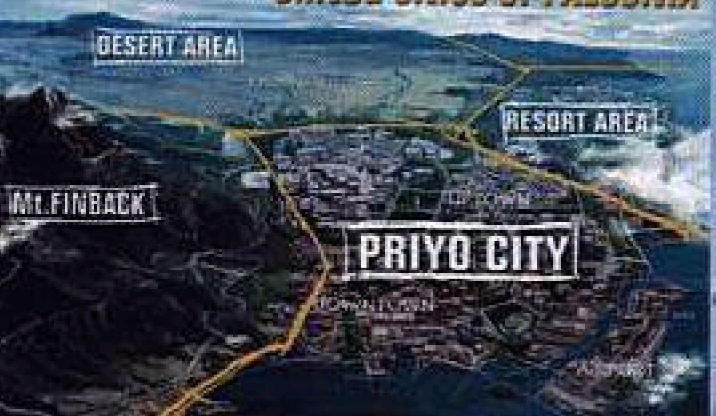
接受委托 → 任务中 → 执行任务 → 任务中 → 获取酬金 → 自由行驶中 → 接受新任务（剧情推进）

喧嚣的都市，火爆的飞车团，少男少女

剧情　五位年龄不同，性格各异，有着不同人生的人物，徜

索尔等人经营的"飞车团"，指的是依靠自己高超的驾驶技术，接受种种委托，挣取高额酬金的人，就像一群狂野的赏金猎人一样。飞车团所面临的威胁，来自不同的地方：市政厅的资深警官哈特曼对他们虎视眈眈，而商业竞争对手荷普和戴安娜等人也给他们设下了重重圈套。尽管如此，索尔和哥顿仍然坚持着，在街道上日复一日地奔腾不息。在他们的字典里，没有"困难"这个词。他们的日子，在方向盘上来来回回。

就这样，一天天过去了，索尔等人已经对城里人们的委托驾轻就熟。然而他们却不知道，一个巨大而罪恶的阴谋，正在秘密地酝酿中，把这些年轻人连同这座城市一起卷了进去。





喂，需要帮助吗？上车吧！

索尔

本作的主人公，23岁。是飞车组织"猎鹰事务所"的主力驾驶员。是一个正直的小伙子。然而，由于性格过于直率，也有粗鲁的一面……



不要小看女孩子的努力哦！

荷普

女主角，24岁。是索尔他们的商业竞争对手，"风坑赛小野猫"的主设驾驶员。她是一个责任感非常强，从来不服输，而内心却十分善良的女孩。

说实在的，有什么事情不好商量呢？

哥顿

索尔的搭档，27岁。是事务所的业务交涉人兼驾驶引路员。善于用自己的道理随意解释各种事物，拥有天生乐观的性格。可他对女孩子却十分敏感。





Namco继《山脊赛车》之后又一部竞速佳作

时隔一年，Namco公司的动作赛车游戏《极速边缘》(Critical Velocity) 终于又和大家见面了。这一次，Namco不但更换了游戏的标题，而且对游戏的内容进行了更详细的报道，放出了游戏中大量精美的图片。现在就让我们先睹为快吧！

小常识：什么是VELOCITY？



很多玩家看到Velocity这个词之后，似乎都觉得很陌生。实际上，这个词大家天天都能见到。翻开物理课本看看吧，没错，这个velocity就是物理学上表示速度的“v”啊！没想到吧？



↑美丽清纯而又有点桀骜不驯的荷普，正用自信的目光看着各位玩家。后面的戴安娜向荷普投去赞许的目光。

←游戏中赛车的种类和外观都是很诱人的。看样子，Namco在游戏的画面上下足了功夫。请大家满怀信心地期待吧！

们丰富多彩的冒险人生，在这里展开！

伴在繁华而迷茫的街道上…



戴安娜

荷普的搭档，28岁。沉着冷静，头脑清晰，是一位全身透着高贵成熟的女性气息的大姐型人物。现在她依靠自己丰富的经验，全心全意地帮助荷普。

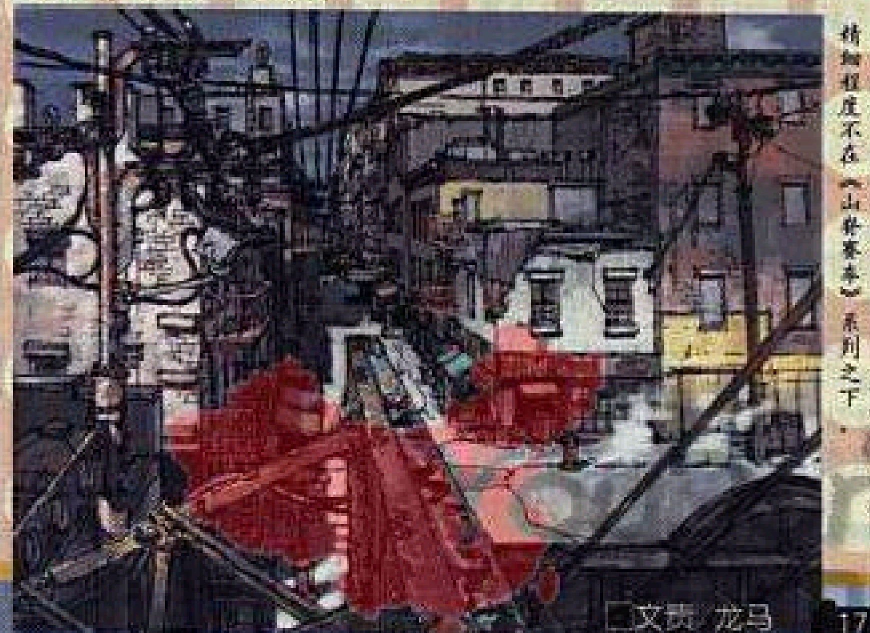
哈特曼

市警察厅（P.C.P.D.）的刑警，43岁。虽然这位大叔一向性格正直，嫉恶如仇，但也是一个脑子不容易开窍的顽固的家伙。对索尔他们抱有很深的偏见。

繁华的背后，是怎样一个世界？

游戏的故事发生在现代，一座气势恢弘，光彩照人的大都市“Prio City”。然而，由于都市的过度开发，导致人口数量急剧增加，犯罪率上升，由此而引发的抢夺、扒窃、强盗等犯罪问题日趋恶化，就连警方也感到十分棘手。刚刚来到这个城市的主人公索尔和他的搭档哥顿一起，在这里干起了名为“飞车团”的买卖。





←从游戏目前的开发画面来看，这款游戏制作的精细程度不在《山脊赛车》系列之下。

□文责：龙马



重新召集起十一

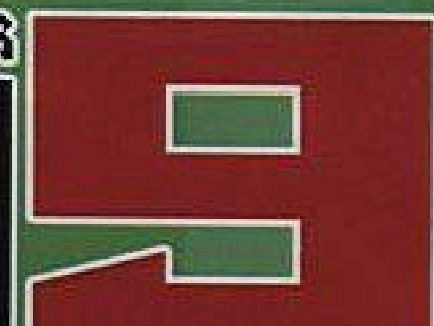
让广大爱好足球的玩家们望眼欲穿的《实况世界足球——胜利十一人》的第9作，马上就要在PS2上发售了。多年来，KONAMI在WE系列的制作上，一直是以“为玩家着想”而著称的。作为一部推出过N部续作的系列作品，WE从来没有给人以“冷饭”的印象，用某位热心玩友的话来说，“这部游戏每出一代，都给我们不同的享受。”那么，在这部优秀系列作品火热发售的前夕，我们来看一看，游戏的开发负责人KCET的高冢先生是怎么说的吧。



PS2	本刊译名：实况世界足球 胜利十一人9			
	KONAMI	2005.8.4	6800日元	记忆容量未定
体育竞技	DVD-ROM	日版	1~8人	全年龄

对于我们这些热爱WE系列的游戏玩家们来说，每年的暑假时期就是我们的“足球狂欢节”，WE系列已经走过了10余年的历程，在广大玩家心中深深地扎下了根。我们自豪地对世界说：“我爱WE！！”





WORLD SOCCER Winning Eleven® 9

ワールドサッカー ウイニングイレブン9

我向玩家们保证，绝对不会辜负大家对我们的期待。——高冢新吾

高冢新吾

●株式会社KCET执行役員
●Winning Eleven 制作总监
神奈川县出身，
1991年进入KONAMI，进行游戏开发工作；
1994年开始负责制作《胜利十一人》系列至今，
除了制作WE的工作之外，对大自然也十分喜爱。

关于“日本挑战2006模式”

记者：那么，本作和前作相比，在哪些地方做了比较大的变更呢，请您说一说吧。

高冢：啊，说起最大的变更，那就是在游戏中，搭载了全新的“日本挑战2006”模式。

记者：您说的是使用日本队出战亚洲杯及世界杯预选赛吗？

高冢：是的。在预选赛中，朝鲜、巴林和香港作为日本队的对手，在游戏中登场。日本队要突破初赛和复赛，最终取得世界杯入场券，然后，就拼尽全力，向世界杯冲击！这样说来，其实就和现实中的比赛流程一样吧。

记者：这样的话，日本玩家们一定会热血沸腾的。

高冢：自从WE开始制作到现在，到2006年德国世界杯为止，已经经历3次世界杯了。由于预选赛时间的迫近，我们反复考虑，决定在游戏中搭载这一要素。

记者：既然亚洲各国都在预选赛中登场，那么收集这些球队资料的工作想必十分辛苦吧？

高冢：在去年11月发售的《J联盟——WE亚洲杯》里，已经收集了这些国家的资料了。说起来，中国和韩国的队员资料我们在以前就有了，而香港队的资料呢，找起来还真费了一番工夫。

记者：除此之外，在新登场的国家队和俱乐部队中，有没有更多队伍采用实名登录呢？

高冢：是的。包括一些世界著名的国家队，像土耳其和苏格兰这样的队伍，以及欧洲的一些俱乐部队，包括新登场的球队，都采用了实名登录。

记者：这么说来，在这次的游戏中，俱乐部队的数量又要增加了啊。

高冢：是啊。希望大家玩得开心。

更加舒适愉快的网络功能

记者：接下来谈一谈网络的要素吧。请问，有什么地方值得大家关注呢？

高冢：说到细节，在比赛的前半场与后半场，将会设计得更加平衡一些。

记者：就是出于让对战双方的处境更加公平，而这么设计的吧？

高冢：除了在线对战方面做出相应的改良之外，我们也在操作舒适感方面下了不少工夫。此外，在锦标赛中，也可以使用联赛中的球队。

记者：在通常的网络对战时，不能使用吗？

高冢：是的。不过，今后的联赛模式，将会和网络对战模式相结合。

记者：在锦标赛里，也可以使用联赛中的队伍啊。除此之外，还有什么变更吗？

高冢：在网络对战时，如果暂时停止比赛，就可以向对方传递信息。比方说，在进了一球之后，开下一球之前，你可以在这个利用空档向对方发送聊天消息。

记者：不用说，许多人也许会打出“好球！”这样的话吧。（笑）那么，关于多人对战方面呢？

高冢：两队对战的时候，每支队伍里可以有两人控制，那么加在一起，可以实现4个人网络对战。

记者：啊，这样的话一旦开始WE网络大赛的话……

高冢：究竟是不是举办这样的比赛，现在可还没有决定哦。

记者：关于奖金系统，有什么变化吗？

高冢：这个和前作是一样的。

选手们将会如何表现？

记者：在以前的试玩版中，我觉得，足球在空中的运动，以及脚与球的触控方面，似乎在操作上的要

人的队伍，继续朝胜利的方向进军！

←游戏中的人物动作比以前更加栩栩如生，这是争顶的动作，请注意各位选手的表情，这就是WE9。

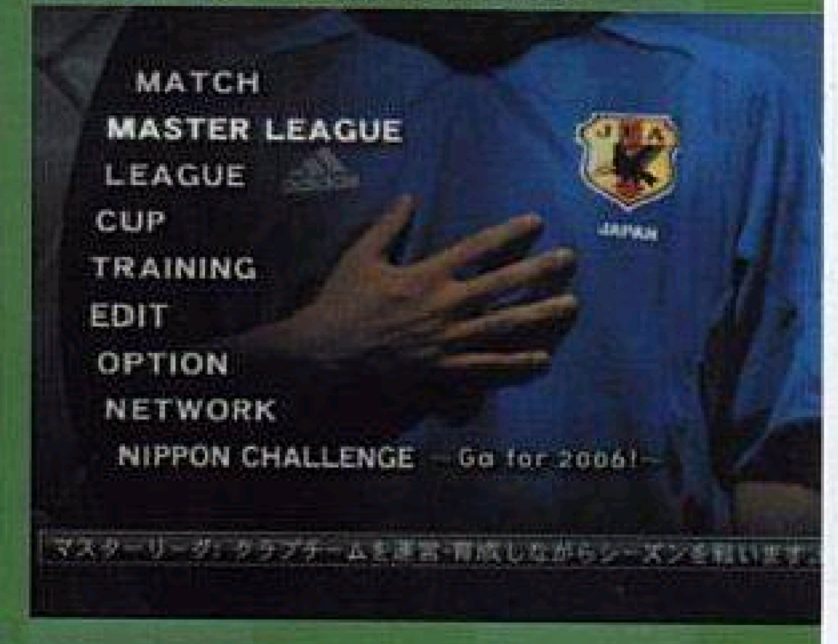




↓在游戏中，队员们在互相冲撞的时候，相互之间的撞击力将会对控球的结果造成影响，总而言之，WE系列是越做越真实了。

追加了新的阵形和实名球队

对于比较现实WE爱好者来说，最让大家高兴的，莫过于能够在游戏中看到与现实相同的全新阵形和更多的实名球队了。令人欣慰的是，KONAMI这一次获得了更多世界名队的授权，尤其是一些国际闻名的俱乐部球队，如阿森纳、切尔西、基辅迪纳摩、加拉卡萨雷、格拉斯哥流浪者等著名球队，此次也将以真实名称加入WE的行列！其实，WE系列作为最受欢迎的足球游戏，本来就应该收录更多实名球队的！



热情洋溢的"挑战2006模式"

在WE9中，玩家可以使用日本国家队，从去年亚洲杯赛开始，向2006年德国世界杯的赛场进发。队员能力的参赛队伍分组的设计完全符合事实，这一设计在日本国内想必会很受欢迎的。咱们什么时候也可以玩到中国版的"挑战世界杯"呢？看看别人的成绩，再回想一下自己的不足，中国队依然任重道远，大家一定要努力呀！



↑在联赛模式中，我们可以看到熟悉的世界各国国家(地区)队，中国香港的旗帜十分醒目，自去年《J联盟亚洲杯》以来，香港队已经是第二次在WE中出现了。

求又提高了。而且选手的动作和行动方式较以前也做得更加细致了。

高冢：虽然我们追加了不少新动作，不过，基本上，我们还是对已有的动作做了相应的调整，让它们看起来更加美观。这可花了我们不少时间呢，比方说，人与人冲撞的动作，飞跃的动作，在力度方面，我们改得更真实了。

记者：那么，续空中争顶的动作，以及互相冲撞造成的影响，都是以前没有过的呢。

高冢：这样的动作，做起来确实很费工夫的。和通常一个固定动作相比，这一次要花上2倍乃至3倍的容量吧。

记者：那么，关于其他的动作方面，有什么情报吗？

高冢：这一次，在射门和陷挡的时候造成出界的情况比以前要多了。因为我看日本队比赛的时候就经常出现这样的情况。为了迎合这次的主题，我也这么做吧。(笑)

记者：这究竟是好笑，还是不好笑呢。(苦笑)

高冢：从这一作开始，直接射门的参量被修改得容易了一些。"中距离射门"作为一种特殊能力出现。在根据按键的压力和时间射门是全部选手共通的技巧，如果踢固定不动的球，其准确率在5成左右。但是一些球员掌握的"中距离射门"，是指在踢球的时候，按下L1会把球向前推一点，然后再冲上去补射一记，这样做的准确程度大约在8成到9成左右。

记者：这个设定，与"修正进球精度的特殊能力"不是一回事吗？

高冢：不是一回事。

记者：那么，直接射门的速度是否相对下降了呢？

高冢：是的。不过，如果你按键时间过于长的话，可能你就踢不出球去了啊。

记者：要是换了亚德里亚诺的话，可就麻烦了(笑)。

控制选手行动的AI会如何变化？

高冢：在做WE2和3的时候，有件事情让我们十分头疼：那就是电脑控制的选手多落球点判断得太准了。所以必须弱化他们在这方面的能力。但是后来我们又发现这些电脑角色变得太弱智了，连一个落球点都找不到。所以，这次我们让他们变得聪明了一些。

记者：啊，这一点我也很清楚地感觉到了。打从中圈一开球的时候，就觉得这些家伙的确不怎么笨了(笑)。以前的时候，无论什么时候，都可以很容易地找到落球点，但是这一次可就不行了。

高冢：因为这方面的操作也变化了呀。既然对落下点的变化容易认识了，那么在操作方面就得有相应的变化。当球在空中飞行的时候，球员们是自由移动的，但是在球即将落地的一瞬间，球员们会迅速找到它的位置。

记者：到了最后，就算是我自己也得边跑边抢落球点了。在中场开球的时候，对于前场的战略攻防就要多想想了，这也很有意思啊。啊，对了，关于新的阵形和位置，有没有什么消息呢？

高冢：增添了Wing Back和Second Top两种位置。

记者：在两侧各布置2名选手，这就是所谓"Wing Back"的"Wing"吧。(Wing="翼")这样一来，选手们的责任不就分不清了吗？

高冢：那就是选手个人意识的问题了。基本上，不会对比赛造成太大的影响，只是场上位置的细微变化而已。不过说到这个问题，本作中，队员的表现也不是一成不变的。比方说，在铲完球之后，队员起身的动作相对来说变快了一些。游戏中因为犯规被迫中断的可能性也相对增加了。总之这些问题已经被开发组的成员讨论了无数次，最后究竟是一个什么样子，现在还很难说。

记者：吊射的动作发生变化了吗？

高冢：变了一点。全体球员吊射的轨迹相对来说降低了，如果再想高开球的话，就必须停下来起脚了。

关于联赛和其他的变更点

记者：请告诉我们关于联赛的一些情况。

高冢：说到变更的地方，包括选手的成长能力，以及登场人物的面容等方面，都有了相应的变化。基本的游戏系统和流程没有什么改变。

记者：啊，看到雪地的场景，我觉得很有意思啊。

高冢：不但地面变滑了，比赛的时候困难也增加了。此外球场的名字也变成了实名。

记者：——好了，请问，在采访的最后，您还有什么话要向玩家说呢？

高冢：以前玩过WE系列的玩家们，请放心购买我们这一代作品吧。对于长期以来一直支持WE的热心玩家们，我向他们保证，绝对不会辜负大家对我们的期待。



二〇〇五年八月四日，让我们共同企盼这一天的来临！

□文责／龙马





本作人设

《格兰蒂亚3》将由SQUARE ENIX代理发售，其实《格兰蒂亚3》的企划从PS2发售后就一直在进行中。《格兰蒂亚3》的目的就是要表现自然之美。为此，制作组开发了全新的3D引擎。下面大家就来看看本作的最新人物情报吧。

GRANDIA III

PS2	本刊译名：格兰蒂亚3			
	GAME ARTS	2005.8.4	7140日元	记忆容量未定
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

谜之黑衣剑士 杜克 DUNKEL

全部的真实都被这个世界展示出来了 人类已经没有扭转局势的时间了

在主角一行面前经常神秘地出现的神秘男子，在女主角要去阿格里夫时他就突然出现，阻止了主角一行的计划，并留下很多有很深意义的话之后就离去了。他说的话总是韵味深长，而且似乎还是女主角哥哥的好朋友，但不知为什么现在会变成这个样子。他到底是敌是友？究竟有什么目的？这一切都是谜团重重……

—神秘男子的身份是个谜。



—他的武器是双剑，而且出场时的气氛多是比较昏暗的。

半兽人族的神秘少年 乌尔 ULL

半兽人族的勇敢少年，热衷于空中探险

—和住在曼迪的飞行王修米托等人非常熟，他似乎有着不寻常的身世，他到底是？

身上长有尾巴的半兽人。出生于飞龙谷，宿命是圣兽的守护者。在接受族中的艰苦训练后，可以在空中飞翔了。和风之谷的阿鲁司很熟，和住在曼迪的飞行王修米托也很熟。他是一个单纯而勇往直前的少年，很看重友情，但心气也非常高，武器是一柄大铁锤。

是著名的吉成曜大师

保护孩子们的盗贼
米兰达 MIRANDA

你们还真是让人担心啊，实在是孩子气队伍中的大姐级人物，让人放心

已然34岁了，与主角的年龄差距比较大，所以一直像大姐姐一样照顾主角，对主角非常好，对他的冒险及成长起到了很大的作用。实际在10年前她移居到安福克村后，就独力一人把主角抚养成人，是实际意义上的养母。个人性格非常直爽，有一说一，有二说二。同时也是采集药草的专家级人物。



一可以说她是队伍里的大姐姐了。

一母性本能使她总会挺身而出保护同伴。

游历七海的冒险男儿
阿隆索 ALONSO

游历七海的豪快男儿！冒险船队头领航海冒险是男人的浪漫！



一游历世界的豪快男儿。

一他也是一个搞怪高手，常有惊人举动。

乘着自己的船在世界各地展开冒险，后来与主角相遇并加入队伍。别看平时有些不拘小节，但实际上是个很执着地追求自己理想的人，关键时刻也会展现出男人的责任心与认真。虽然崇尚自由，但是一个责任心非常强的人，而且口才很好，非常有领导能力，手下也都非常信服他。

极度自信的超级筋肉男
柯奈尔 KORNELL

你们这些混蛋，看我把你们通通杀光！



！过度地崇尚力量，难免看起来有些傻乎乎的，单细胞生物？

一看就知道这是一个超级力量型角色，对于自己的力量有着绝对的自信，拥有超人的体力，左手的大铁拳破坏力也是非常恐怖。不过他动作过于缓慢，而且不怎么讲究战术，在队伍里属于比较另类的突击型角色。不过他超人的体力和腕力一定会很好地帮助他完成队伍的战斗任务，这是无须怀疑的。

充满媚惑的镰刀美女
沃莱塔 VIOLETTA

神秘而又媚惑的少女，挥舞强力的大镰刀向我方发起猛烈的攻击！

非常神秘的镰刀美女，第一眼看她总会觉得她身上邪气非常非常重。巨大的镰刀与美艳的少女的结合总透着一股诡异，不过她的势力绝对不会弱，只不过她在剧情里会起到什么作用呢？顺带一提，本游戏的角色由参与过"北欧女神传"人物设定的名家吉成曜负责，本作鲜活的角色们皆是出自他的手笔。



一神秘女郎突然出现，她究竟是？

一强力的大镰刀范围攻击！

神秘妖艳而又悲情的占卜师
达娜 DAHNA



承受失去恋人的巨大痛苦的悲情占卜师

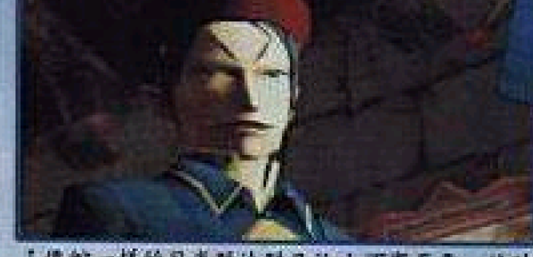
↑一内心承受着失去恋人的巨大痛苦，而又勉力维系着一族的希望的悲剧人物，她最终的命运会怎样呢？

神秘、各地流浪而又气质非凡的成熟女性。自从两年前恋人失踪后，就担任巴库拉一族之长的重任至今。在别人面前总是冷静沉着，内心却承受着失去恋人的巨大痛苦，勉力维系着一族的希望。她是个非常有责任感的人，因此总是和妹妹露伊莉争执，不过实际上两人感情很好，这对姐妹也深得大家信任。她在占卜方面非常强，拥有操纵不可思议的精灵魔力的本领。

非常受艾梅利乌斯器重的心腹人物
格拉乌 GRAU

像影子一样紧随艾梅利乌斯的忠心参谋 组织里非常的重要人物之一

像影子一样紧随艾梅利乌斯的人物，是组织里的参谋，艾梅利乌斯组织中，只有他的意见能对艾梅利乌斯有影响，这也是他在组织中一人之下万人之上的地位的最好体现。像蛇一样冷酷的眼会仔细观察局势变化，并冷静而又准确地做出判断，下达指令，是个可怕的敌人。



↑以征服世界为目的的邪恶组织要员。

↑像蛇一样的目光既冷酷又让人不寒而栗，绝对是一个要注意的敌人。

残忍无比的死之使者
LOW LLIM 大利姆

来自黑暗里的凶残怪物 给无辜的人们带来死亡的讯息

敌方组织里的下级怪物总领，本作为了提高整体效果，不仅在人物设计上下了大力气，更请到了实拍电影的导演，并由高桥秀信、斋藤胜纪、岩垂德行等原班人马重新披挂上阵。虽然只是一个敌方的一般角色，但也能看得出制作非常用心，角色外形非常传神。



↑这家伙虽然不是什么特别厉害的人物，也绝对不能小看。

艾尔菲娜的哥哥在失踪多年后成为敌人！

艾梅列斯是艾尔菲娜的哥哥，从小他在阿克里夫神殿中与女主角艾尔菲娜一起长大，和女主角一样接受过"神人"方式的教育。但在三年前，因为某个事件，艾梅列斯突然神秘失踪了。而当多年后他再次出现在女主角面前时已性情大变，成为了一个冷酷无情的杀戮魔王。他那手中的弑神之剑、纯白的铠甲、充满杀气的眼神无不令人感到一股绝强的杀气和超级强的压迫感，不愧BOSS级角色的名头。

艾梅列斯多年后浴火重生！

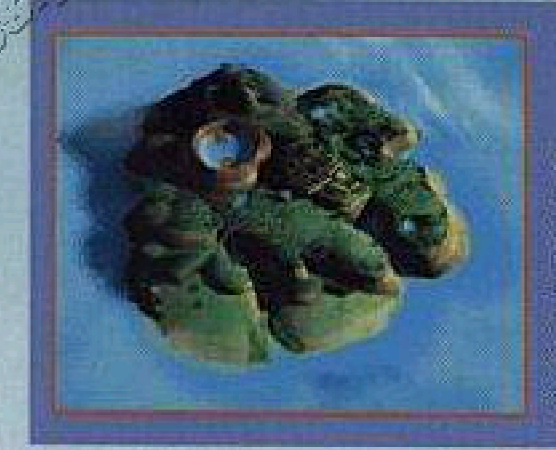


↑多年后他再次出现在女主角面前时已成为了一个杀人魔王

↑魔性之源，他再次出现的时候，就是人类的浩劫

□文责/无无

在残酷的荒岛上展开挑战极限的生存之旅!



今后你就要住在这里了!

这就是主人公历尽漂泊之后落脚的荒岛。岛上的风景固然优美，但是别忘了，在这里必须得有饭吃有水喝才能活下去。岛上那个游泳池一样的巨大圆形湖泊，看来是一个火山口。不知道实情的人，说不定会把这里当成是度假村呢（笑）。



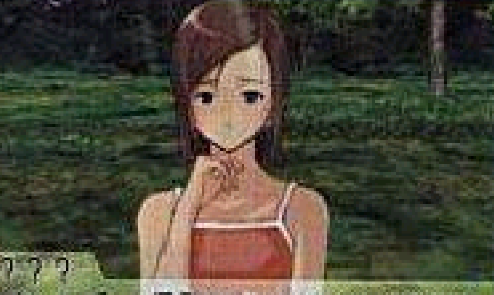
NDS	本刊译名：孤岛冒险 迷失在蔚蓝中			
	Konami	2005.8.25	5229日元	记忆容量未定
生存冒险	卡带	日版	1人	全年龄

由Konami公司在NDS上推出的生存冒险游戏《孤岛冒险——迷失在蔚蓝中》，预定于8月25日正式发售，价格为5229日元。

在《孤岛冒险——迷失在蔚蓝中》，玩家要操作一位落难少年（主人公），在漂流到一个无人荒岛后，与另外一名落难者（女主角）共同在这个岛上生存，为了活下去，他们要寻找淡水、食物、火种等生活必需品，与此同时，在这个充满神秘气息的孤岛上探险，以期找到逃生的机会。在游戏里，玩家需要用到触摸屏、麦克风等DS独有的操纵方式。看样子，在这一作中，DS的机能得到了很好地发挥。玩家可以从岛上找到各种东西，并且把它们组合加工，做成防身武器、弓箭、钓鱼竿等有用的道具。玩家在游戏中不一定非要逃离这个荒岛，只要你愿意，也可以在这里永远住下去。

→这就是本作的女主角，有这样一位漂亮的MM陪着你，你还想不想逃出这个岛呢？这位少年的运气还真不错啊！

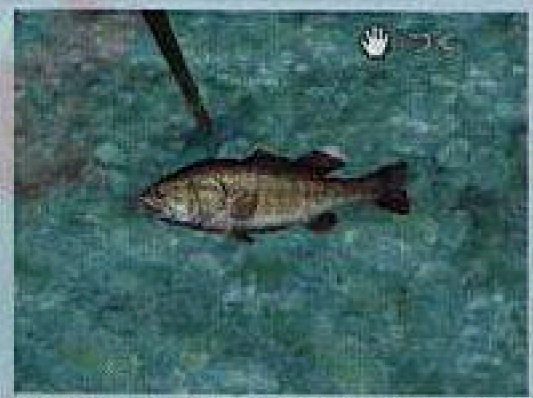




→要想吃到一顿熟饭，就必须得生火才行。在这里就要用到DS的触摸屏和麦克风了。只是不知各位玩家会不会弄自己的DS。

只有依靠两个人的力量一起合作，才有生存的可能！





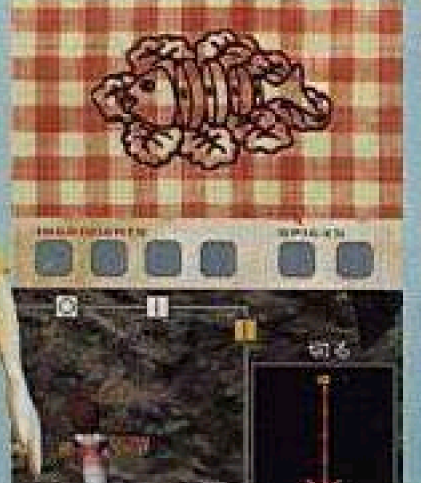
↑岛上的物产看来很丰富。要捉到这么大一条鱼，必须眼疾手快，一下子扎过去才行。

↓在恶劣的环境下，一个人的力量往往不够使，为了自己和女主角的安全，还是一起行动吧。



携手并肩，一起从容地面对大自然的挑战!

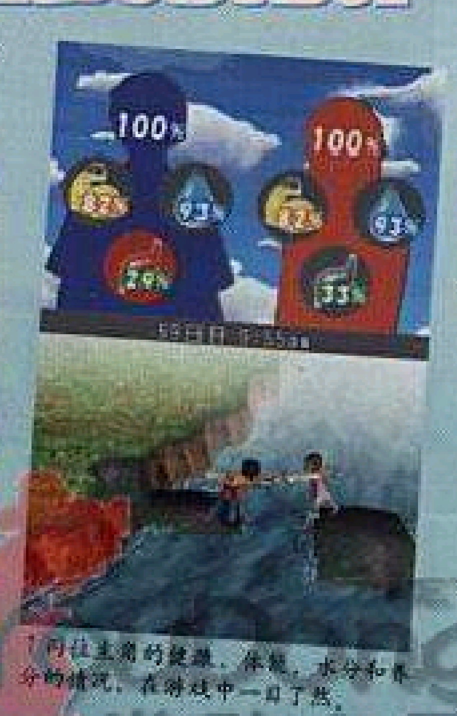




↑在游戏中，主人公需要收集生活资料，钓鱼，用陷阱和武器捕捉野兽，女主角则要做一些辅助性的工作。

↓除了鱼和各种树上的果实之外，这个小岛上还有许多东西等着玩家去发掘。看来，收集也是本游戏的一大要素。





↑两位主角的健康、体能、水分和养分的情况，在游戏中一目了然。

继承前作精髓的正统续作

让我们期待已久的KOF正统续作在沉寂一年后突然发布！而作为系列的正统续作，本作突破性地采用了XI（11）作为作品的名称，打破了用出品年冠称的传统。但作为KOF2003的后续作品，作品将采用继承KOF2003可以随时更换选手的专有系统："QUICK—SHIFT系统"，主要添加了选手在受创硬直内仍能逃脱换人的性能与队长的DREAMCANCEL。所用新基板优秀的2D渲染能力定会给KOFER们带来史上最华丽的战斗舞台。



↑京的腿法仍然犀利，向堕龙发起了突袭！！上作中超强的角色堕龙在本作势必削弱啊……



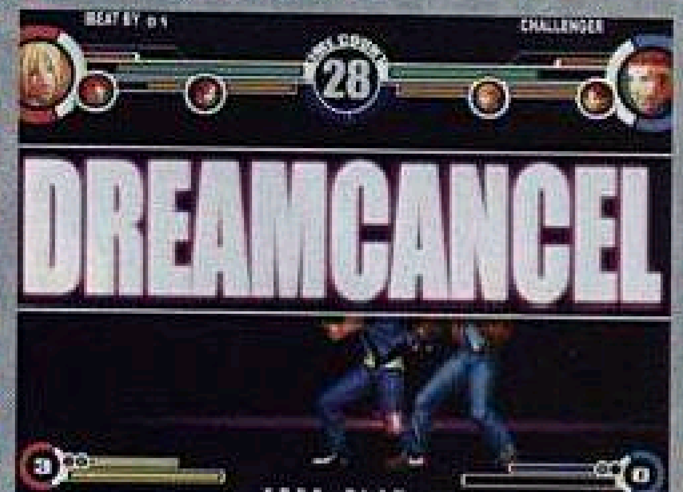
↑作为上作造成角色平衡性崩溃的罪人，堕龙在本作中仍能进退自如吗？



↑新旧两大主角的对决，ASH作为牵制系的强人，超强的空中道具是不能缺少的。

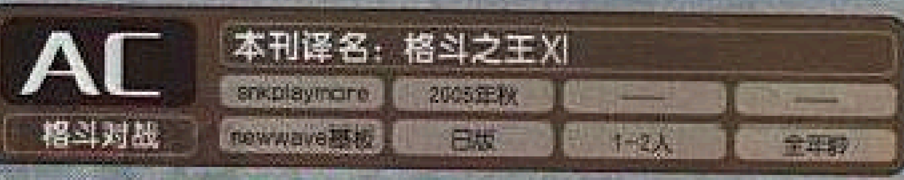


↑全新角色登场！在新饿狼传说中活跃的性感美女玛尼，推出时选用率一定不低哦！



新人物新场景与新系统
拳皇革命开始

自从格斗之王诞生以来，就在不断地找寻创新与传统的结合点，从传统的Kof95至力求突破的Kof2003，虽然其间有过几款作品失败的痛苦经历，但每年推出的KOF在SNK会社比较动荡的前提下仍能保持比较优秀的作品素质，并年年有所创新，就已经非常不容易了。虽然在前年推出的正统系列KOF2003在系统方面做了非常大的革新，作为组队的形式到整体对抗性都上升到了一个新的概念与新的整体层次，但由于人物平衡性的失败，可以说并不是一款成熟的作品。但由于其整体系统的革新具有非常大的发展空间，在两年的充足准备时间与新基板优秀硬件能力的配合下，KOFXI一定是站立在KOF2003肩膀上的巨人。正如小标题所言，多重新要素的添加，磨合成熟的新系统并适当添加新角色的拳皇革命已经开始了！



AC	本刊译名：格斗之王XI			
格斗对战	snkplaymore	2005年秋	—	—
	newwave基板	日版	1~2人	全年龄

↑永远的对手，宿命的对决，到了今年已经互相争斗了10个年头的他们，是不是能够化敌为友？



令人熟悉的角色与操作感

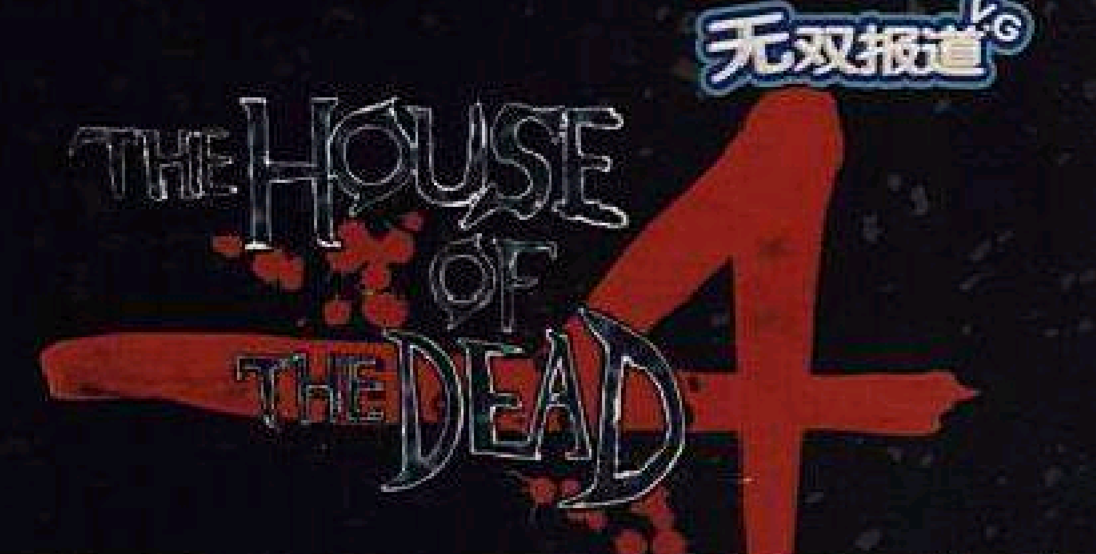
虽然贯为革命性的作品，但原系列中的名优怎能错过这次拳皇的盛宴！KOF系列中的出色人设一向是玩家追随的方向，更是作品的灵魂要素之一。人气角色的登台演出为我们带来了久违的拳皇感觉。出色的色彩饱和度与圆滑的人物线条构成得宜于NEWWAVE基板强大的2D性能。而拳皇系列中独特的节奏与操作感，相信也被完美地保留了下来，或多或少都对拳皇系列有所投入的我们，一定会很快地找到上手的感觉。

红炎与蓝炎 第十次的对决

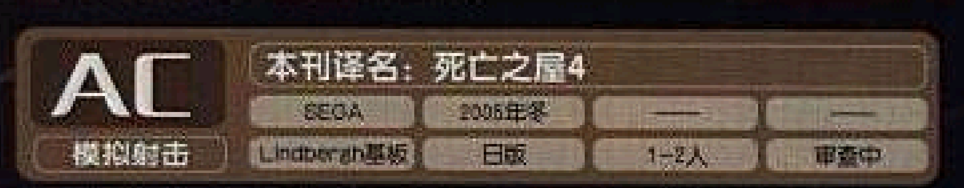


THE KING OF FIGHTERS XI

□文责／龙马



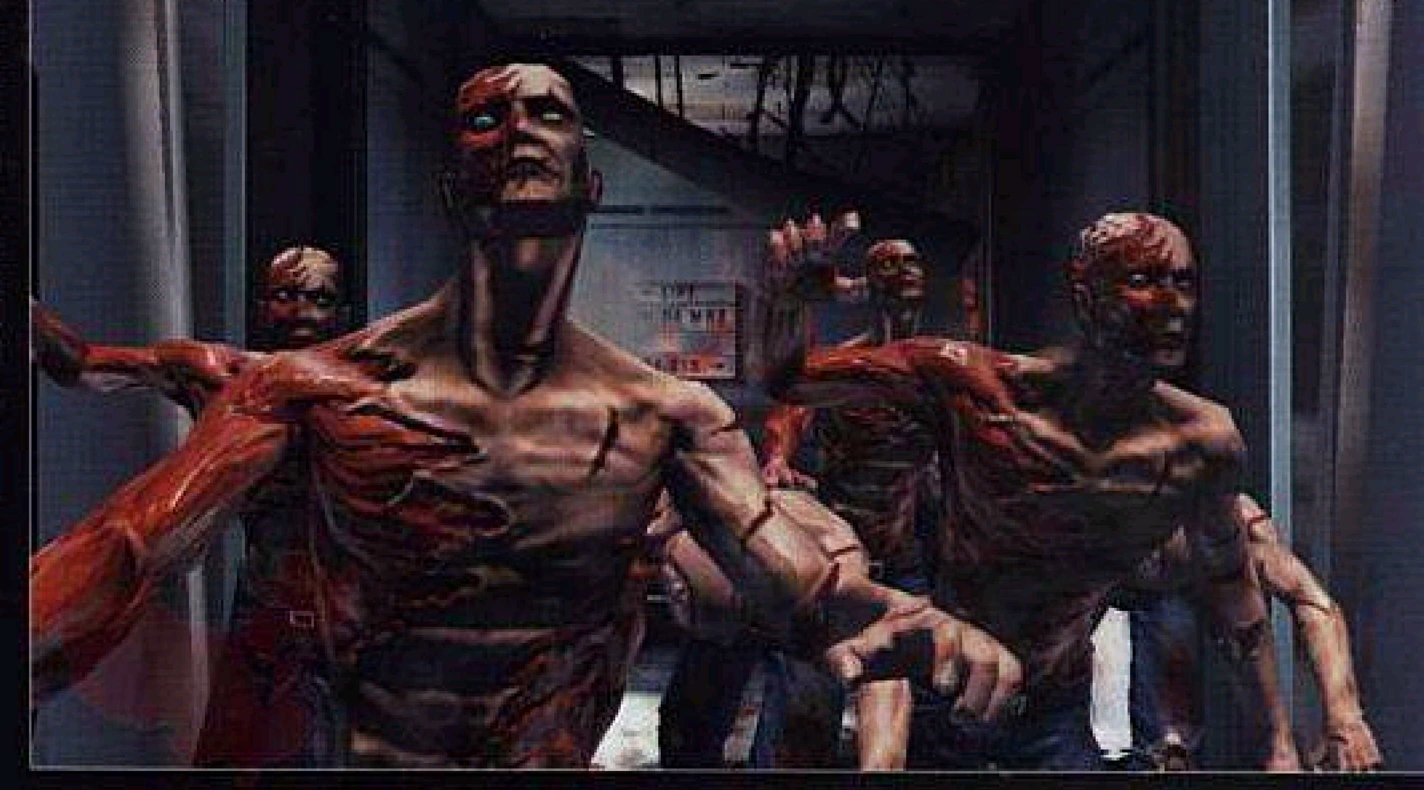
继前作《死亡之屋3》之后，SEGA公司在2005年夏季举办的“独家展示会”(Private Show)上，发表了《死亡之屋4》。由于采用了最新的互换性基板，本作极有可能完美移植在XBOX360上。各位XB的FANS们这回可又有玩的了。说起来，SEGA和微软的关系似乎一直就不错啊。



AC	本刊译名：死亡之屋4			
	SEGA	2005年冬	——	——
模拟射击	Lindbergh基板	日版	1~2人	审查中

“丧尸狂潮”再度袭来

自今年年初NGC上的“生化危机4”发售之后，以“打鬼”为主题的恐怖游戏再度成为全球玩家们关注的话题。与传统生化系列不同，《死亡之屋》由于是街机游戏，所以在射击的准确度和爽快感方面要求一直很高。(很明显，CAPCOM在Bio4里也借鉴吸收了死亡之屋的射击要素)这一次SEGA采用了次世代主机对应的街机基板Lindbergh，和62英寸屏幕的巨大框体。操纵器的位置依然是1P在左2P在右，而玩家们使用的武器也较前作有了改进。这一次，SEGA为大家装备的不再是手枪或者散弹枪，而是微型冲锋枪！虽然攻击力相对来说弱了一些，但是在攻击距离，以及对群体战时的效果来看，相对要好一些。





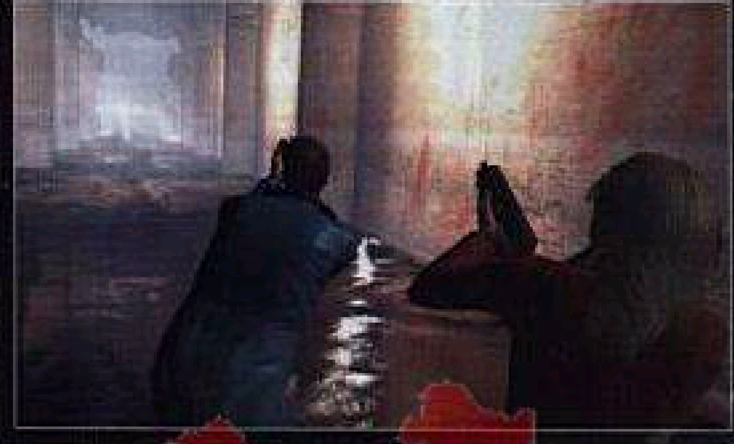
独特的平台和操纵方式

为了增加游戏的火爆程度，也为了减少广大玩家的疲劳，SEGA改用连发的微型冲锋枪作为对付丧尸的武器，并且采用了现实中的红外线激光瞄准的方式。此外，本作的Reload方式也改成了“振动上弹”。实际上，“振动”这一要素不仅体现在装填子弹方面，当你被丧尸抓住的时候，也可以通过“振动手中武器”的方法及时从丧尸爪下挣脱，从而躲过对方的攻击。



游戏中的丧尸照例是成群出现的。从公布的游戏画面来看，有的丧尸居然留着朋克发型，身上还有铁链和纹身，这次的故事发生在哪里？监狱？黑社会总部？还是普通的街头呢？





—两位主角在下水道里和丧尸[illegible]，请注意基板的水面效果的处理，这也使玩家们无形中增加了对家用机移植版的期待

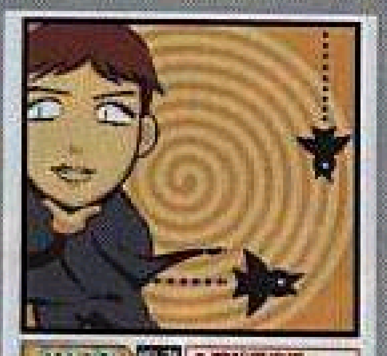
充满魄力的恐怖巨作，再度降临!!

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

7月3日 ▸▸▸ 7月16日



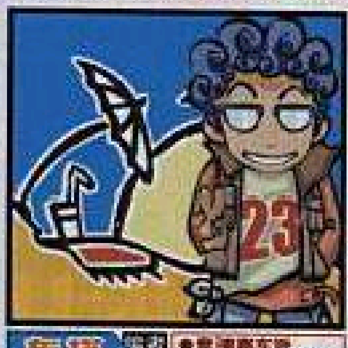
小沛 编者论点 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



彤炎 编者论点 ●理论研究派 书本知识很具丰富



唯夜 编者论点 ●另类剧心派 面对该剧毫无偶合



布拉 编者论点 ●竞速赛车派 在速度中追求极致



管饱

模拟江户

江户

PS2	Global A Entertainment
	建筑模拟
DVD-ROM	2005年7月8日
日版	156KB
1人	15岁以上

能将这样传统的题材，恶搞成这个样子，也不能不说明开发小组的独创能力，在玩家自建的江户城中，德川家族的将军众一定会给您带来意想不到的乐趣……

8 原本以为沾上"江户"两个字就要与打打杀杀分不开，没想到这款游戏倒是实实在在地模拟游戏。一切都要从最基础开始做起，通过对城市的合理规划，以及商业等贸易活动的安排，逐渐使江户城发展壮大。有点类似"模拟城市"，不过建筑物都引入了升级模式，游戏中也安排了一定数量战斗，然而却不是每一场都必须参加。本作中对于德川家中十几位将军的恶搞也为游戏增添了轻松的乐趣。

7 开始认为，本游戏一定是让我难以接受的怪异游戏，而后来的游戏进行却让我彻底打消了之前的判断。作为这么传统的题材，居然以讽刺的手法把德川家数将军的丑态糗至尽。实在让身为操作者的我大呼过瘾。作为建筑模拟类型的游戏能有这样的突破，也让我没有想到，多方面元素的结合使游戏的耐玩性大大增加。让我们在城市的建设中期待突发事件的来临吧。

8 看上去风格确实够古怪的游戏，把日本战国后的德川幕府狠狠地恶搞了一把，那种故意显得很"弱"的制作手法倒是把那个时代日本的古朴风味展现得很不错。只是对于玩惯了华丽大作的我们来说，可能会感觉很有落差了。作品的类型是建筑模拟，其实也就是古代版的城市建设类游戏。游戏的突发事件很多，策略性方面都有值得思量的地方，是值得一试的作品。

9 很有意思的模拟游戏，玩家自行设计建设出理想中的江户城，随着游戏的进行，建筑物还可以升级，种类也会逐渐增加，如何根据各建筑物的特点作用来合理搭配，建设出完美的城市是游戏的一大特色。此外特殊的战斗方式也为本作增色不少。游戏中还存在大量的史料，日语过硬的玩家一定会爱不释手。

解渴

天使之羽2 黑色残影

Angel's Feather 黒の残影



PS2	GN Software
	文字冒险
DVD-ROM	2005年7月1日
日版	132KB
1人	全年龄

前作中的浪漫风格让很多玩家投入其中，而刚刚推出的续作不但在剧情上更为曲折，大量的精美CG一定会令FANS们心动。

7 《天使之羽》曾是2002年推出的PC版女性恋爱游戏，而这次的《天使之羽2》并非是PS2的移植PC的作品，绝对原创。本作的故事背景是发生在前作之后，以重获和平的贵星学园为舞台，主角是羽村翔和弟弟翔宫生这两位长着白翅膀的大帅哥。本作的游戏内容包括冒险和角色扮演两个部分，冒险部分将由山口胜平、绿川光等著名声优全程配音，RPG部分将会在前作基础上增加华丽的出场演出。

6 如果单纯从游戏的感觉上来说，本作的游戏性是相当的空洞的。但作为pc游戏的原创作品出现的本作在画面表现和人物造型设定上还是让《天使之羽》的fans们找到了代入感。而主角作为天使族的帅哥，加上知名声优的魄力演出，让这个绝对fans向的游戏找到了准确的定位，相信对于系列有所认识并深感兴趣的玩家们一定会从本作的精美cg与感人的剧情中得到充分的满足。

6 从画面和对人物的描绘风格上就能感受到这是一款源起于PC的作品，当然了，作为系列的2代，本作倒是地道的原创，并非移植作品。不过说它带有PC的影子，还在于其对众多美少男的描绘，而其前作原本就是PC上的女性向恋爱游戏，所以本作玩起来难免令众多男性玩家感觉怪怪的。在画面之外，游戏的情节和系统都很一般，在游戏大潮中恐怕要被埋没了。

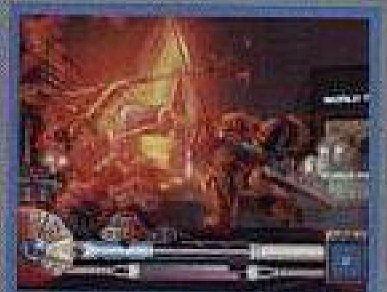
8 本作为大家讲述了一个远离人类、拥有白色翅膀的少年为了夺回国家的和平而与变异的神秘黑色翅膀种族战斗的故事。前作凭借奇幻的故事和美丽的个性人设，大受玩家好评，本作是该系列的正统续作，并在保留前作优点的基础上又增添了大量华美CG和豪华的声优队伍。但在游戏性方面没有突出的表现。



管饱

樱花大战5

サクラ大戦V さらば愛しき人よ



PS2	SEGA
	战略冒险
DVD-ROM	2005年7月7日
日版	400KB
1人	全年龄

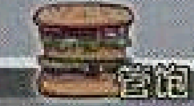
让无数人望眼欲穿的樱花大战续作终于推出，新的主人公与新的舞台不会改变樱大战系列热血的战斗与委婉的爱情故事。广井王子的创作能力果然超绝。

8 虽然更换了男主角并将战斗舞台移到了美国，不过从熟悉的LIPS系统以及女主角们的基本性格架构中仍可看到历代作品的影子。本作中经常可见到其他一些游戏中的影子，看得出来也是为了改进所做的努力，不过象"It's show time"这么经典的台词从某桑司令或是猴子军们口中冒出来的感觉是无论如何也比不上出自了的。再加上主题曲的单薄，注定了这是一款很不错的樱战，但绝对无法成为最杰出的一作。

9 由日本到巴黎，再转战美利坚，樱花的足迹已经踏正三大浪漫城市。对于一直将眼爱保存在二代中的笔者来说，最新作带来了很多新的惊喜，并且游戏素质也相当之高，尤其是在战斗系统方面，新作增加的空战、更多的连携技等，让战斗内容大幅丰富，而主导游戏关键的LIPS更是整部游戏的核心所在，更多的表现方式以及选择，让游戏剧情变化更多，也让玩家迷茫到手软（笑）！尽管本作仍旧没有超越二代在笔者心目中的地位，但毫无疑问，最新的樱花大战，成为广大樱花迷们不可不玩的精彩之作！

7 这系列历史悠久fans众多我都很清楚，但我还是要说，本作的很多人物设定实在是不够理想，具体就是指那些女生，令人难以有代入感。还有我个人觉得最别扭的，就是把信长公又拎出来"鞭尸"，陛下似乎这个做了风潮，但我无法说服自己这不是一种创意的匮乏。其实游戏在剧情和系统方面是不错的，只是上面说的给人第一印象的"面子分"，不得不扣。

8 绝对是樱战迷的暑期福音！延续本系列风格的同时追加了新的舞台、新的主人公等诸多新要素，使玩家们在优美和谐的旋律伴随下，身临其境地在纽约追求自己心仪的女子。本作的最终魔王是历史传奇人物"织田信长"，也许会招致"信长迷"稍稍不满。可能是制作人员的思维枯竭导致信长大人的再次出山吧。



管饱

捉猴啦3

サルゲッチュ3



PS2	SCEI
	动作冒险
DVD-ROM	2005年7月14日
日版	119KB
1-2人	全年龄

SCE的招牌动作经典也已经出到了第三代了，多重要素的添加使已经动作感超爽快的本作增添了更多的可研究要素，超级耐玩啊！

8 捉猴系列从一开始就属于想法非常奇特的游戏，包括当时在PS时代就必须用模拟摇杆才能游戏等。而现在，3代是彻底向着恶搞方向发展了。除了新的剧情、新的道具，以及新的模式，本作更加入了以扛猴猴为主角的"合金装备"模式，看着一只大猴子打扮成Snake，还神神秘秘地玩潜入，除了佩服原本SCE的想象力之外没别的了。另外，本作延续了这一系列的传统风格，等于在继承了优秀前作的基础上更进了一步！

9 绝对的神作！！前作的奇思妙想与超级流畅的操作感就曾经让我如痴如醉，而本作在原小组的充分准备下，无论在隐藏要素的添加还是作品风格的创新上都下了不少的工夫。而作品系列一直存在的难度问题在本作中也一定得到了充分的改动，如果觉得难度不高的话，有耐心继续进行就会感到作品难度比起前几作有着质的提高，想想也应该理解。在猴子的种类上都添加很多的本作，如何能够简单……

8 猴子的数量和种类都多了很多，搞怪之处很有想象力。新追加的变身能力在BOSS战以及游戏的中后期才会显出重要性来，前面几关可能还会被觉得"还可以"的难度迷惑哦。这个纽品在风格上并不追求大气，只是在轻松娱乐上下功夫，从这一点来说算不了大作，但确实是休闲放松的好东西。不过个人觉得，本作对于视点的处理还是有些问题，容易令人头晕。

7 清新明快的视觉感受加之可爱的卡通人设，以捉猴的奇思妙想配以酣畅淋漓的捕捉动作构成了捉猴这一系列。捉猴3将继承了前作优点，并添加了诸多新要素。唯一不足是感觉本作略微偏向于低龄玩家，其实游戏的操作深度与动作创新精神正是现在游戏普遍缺乏的亮点。但作品的类型注定了剧情的单薄。

EDITORS' VOICE 编辑点评

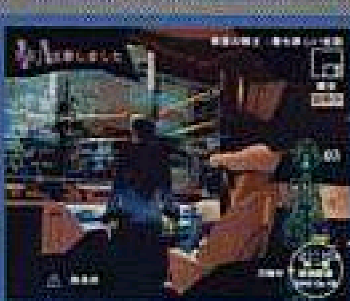
PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

7月3日 ▶▶▶ 7月16日

绚烂舞踏祭

绚烂舞踏祭



PS2	SCEI
	动作冒险
DVD-ROM	2005年7月8日
日版	1636KB
1~2人	全年龄

根据近期同名火热动画作品为蓝本，SCEI成熟的制作水平使游戏性与情节的搭配恰到好处，喜爱原作的朋友就更不容错过。

应景之作，对于没有看过原作动画的人，接受游戏的世界观还有点困难，尽管它的片头动画制作的漂亮而前卫。游戏采用类似当年PS游戏《高机动幻想》的人工AI系统，登场角色的不同行事方式算是看点之一，而异性角色间的"恋爱"系设定也是为游戏带来了一分神秘色彩。由于忠实原作的关系，游戏画面和菜单都感觉比较晦涩，再加上角色生硬的关节滑动，由于"苦手"而丢手的人也不在少数吧。

玩这个游戏的很多时候我的精神都处于恍惚状态之中。原因有很多，一方面是由于对原作独特的世界观没有形成，还有就是对于游戏过于后现代的氛围完全无法理解，游戏的时候总是身处梦中，导致无法完全享受游戏的真正乐趣。原作就是一个非常有内涵的作品，如果不能充分理解的话玩起游戏来会比较麻烦，这是这个游戏非常大的一个特色，大家要做好心理准备。

典型纯FANS向的一款作品，没看过原著动画的朋友基本上不必尝试本作了。作为一款以近未来为背景的科幻题材类作品，游戏的片头CG动画制作的不错，只是音乐和动画中激烈的战争似乎不大协调。进入游戏后有大部分的时间是花费在与人们的对话之中，本作模拟育成的成份似乎更重。背景音乐比较单调，人物及环境建模粗糙，走动时的姿势挺别扭的，"穿墙"等现象随处可见。

本来还是很期待的，毕竟动画《绚烂》实为一部不错的片子，作为正统幻想剧将每个角色通过平凡的点滴塑造得丰满鲜明。但实际游戏之后才觉得自己可能真的不适合这种前卫作品，作为绫明号的船员，操纵人形或用机动兵器在深海展开战斗，通过各种途径追求爱情和平的庞大架空设定本来不错，但动作表情僵硬的人物，没完没了的漫长对话，将剧情的精彩，战斗的快感和出色的人工AI系统完全掩没，玩家的每个细微行动都将波及到整个世界，很超高的自由度和交互性仍然是本作的优点所在。

舞 命运的系统树

舞-HiME 运命の系统树



PS2	MMV
	文字冒险
DVD-ROM	2005年7月1日
日版	100KB
1人	15岁以上

虽然在国内对本作的认识有限，可其动画原作在日本可是有相当人气的。但是显然游戏的制作过于仓促，而细节控制也不尽如人意，令表现能力大打折扣。

根据动画改编的游戏，无疑还要依赖原作的魅力，要知道玩家在游戏中95%的时间都在"看"着情节发展，对于不懂日文的中国玩家而言是相当头痛的。与原作相比，游戏版的情节仍然有较强的革新，角色的个性也有很大差异，可是仍然缺少了一些峰回路转、扣人心弦的噱头，人物间的关系也远没有TO HEART2那样细腻、到位的刻画。当然，不高的分数并非完全否认游戏的素质，主要还是庞大的日文无法让大部分玩家所接受。

现在日本及东南亚地区非常流行的漫画作品的改编作，游戏以完全文字冒险的类型进行，画面干净音乐也不错，整体表现效果还算不错。游戏的文字量相当大，如果一次一次按键的话还真是个体力活，好在游戏有文字快进功能，还算比较体贴。游戏中的战斗都是以文字方式进行的，虽然形式比较新颖但时间长了难免会有些枯燥。总的说来本作还是一款适合原作FANS游玩的作品。

又是一款改编自动画的作品，感觉游戏中的人设和动画原版中的相差比较大，好在声优们全部采用了原版人马，毕竟这类游戏声优的作用是极大的。游戏中几乎绝大部分时间都是在按键看文字和剧情发展中度过，难得的战斗也全是文字选项，与其说这是一款游戏，倒不如说是一款文字版动画来得更恰当。好在厂商体贴的设计了自动发展的设定，不然光是按键都得让人按到手指变形。

动画版《舞-HiME》已告结束，宏大欢喜的结局实在让人吐血。游戏版中玩家作为老师来到学园，除了揭开螺传说之谜外，还可以和HiME们发展恋爱关系。游戏启用了动画的声优班子，但整体风格和剧情上却和原作有很大差别，想要看的人就死心吧……既然是HiME，战斗自然是少不了的，不过也是靠文字选项，战斗CG和事件画面算是精美，主题歌和游戏配乐倒不错。作为动画版，此作还是值得一收的。

废旧品浪漫大活剧

ポンコツ浪漫大活剧 バンピートロット



PS2	Irem
	动作冒险
DVD-ROM	2005年7月1日
日版	900KB
1~2人	全年龄

游戏的实验创意不得不让人为之侧目，IREM这个公司在印象中是经常开发创意性实验GAME的性格厂商，在这次，IREM又一次的向传统宣战。

小品级的游戏，虽然在动作基础上融入了RPG要素，但是糟糕的操作性却令人失望。机器人的方向控制是最繁琐的地方，刚上手甚至要为如何直线前进而伤脑筋，除了冲刺、跳跃以外，机器人在跨越障碍的契合似乎存在问题。而关卡设定和人工智能等细节也比较简陋，与一线作品还存在明显的差距。集体改装算是一个比较有趣的设定，加上要与收集要素扯上关系，使得细心探索成为了游戏的最大乐趣。

故事设定在大工业时代，非常有时代感，体现出人类文明发展过程中的浪漫。游戏的人设也很可爱，整体游戏氛围非常轻松，很有意思，总的来说是比较轻松的一款作品。操纵机器人战斗的设计很有特色，各种机械人都很有特色，针对机器人的系统也很丰富，玩起来感觉还是非常不错的。虽然毕竟是小厂的小作品，难以弥补一些技术上的缺陷，但本作还算是近期一款比较轻松有特点的作品。

"废旧品"加"机器人"的设定让我首先想到的是机战中的那位BOSS……本作可以说是一款无甚亮点的RPG游戏，画面和音乐都极其一般，最重要的一点就是驾驶机器人时的操作感极不顺手，需要花费相当的时间才能勉强适应。系统AI很弱，使得原本貌似自由的游戏因为受到诸多无限制而变得及其狭窄，过多的回答语句选择表面上看是更加人性化，实则基本没有任何意义。

风格独特的作品，给人一种置身于工业革命时期的欧洲的感觉，玩家操纵外表笨拙的双足步行机器人"TV"与敌战斗、接工作赚钱，除了使用本身的装备外，还可以抓起身边的石头等来当武器。VT的功能不仅是战斗，通过自由组装部件还可以跑出游击、转生等各种特殊用途的机器人。而独特的音乐演奏系统更是有趣，在街头、酒吧用吉他、喇叭等乐器来表演赚钱，观众的喝彩声多也由此增多，最后还有演奏评价。同时融合了动作、冒险和音乐要素，虽然操作起来有点别扭，但玩下去就会觉得很有乐趣。

CAPCOM大乱斗

Capcom Fighting Evolution





XBOX	CAPCOM
	对战格斗
DVD-ROM	2005年6月19日
美版	——
1~2人	全年龄

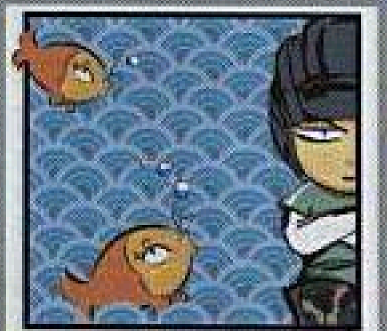
2D格斗游戏的奠基人CAPCOM的新创作品，众多的游戏名角在同款游戏中武斗竞技就已经足够吸引众多玩家的参与了，何况游戏本身的素质可圈可点。

在XB上制作2D格斗，由于受到手柄的限制，想突出爽快感是比较困难的，但这个游戏算是比较成功的，无论招式的严密性和打击感的夸张刻画都传承了CAP的一贯风格，当然这也与人们对于"街霸"的驾轻就熟有关。由于属于乱斗系列，整体的角色动作判定不如正统系列来得细腻、柔滑，玩进去会发觉缺乏一些"经典"的味道。最大的魅力还要归功于它的爽快感和华丽的视觉表现。

街机移植而来的作品，比起之前的PS2版来在内容上不可能有什么太大的变动，不过借助强劲的机能，在画面表现上要好一些，游戏整体的运行速度等也要稍微好一些，不过终究是在伯仲之间，毕竟2D游戏的效果就算有差距也必然不会很大。作品的素质还算是比较不错的，在街机上的成绩也不错，对于XBOX来说，这种传统的2D格斗还是比较少的，建议XB玩家入手。

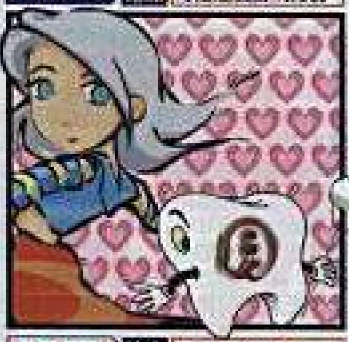
最近一段时间似乎CAPCOM不遗余力的将其格斗游戏纷纷移植给XBOX，这次的作品就是一款集结了多达五款游戏的大乱斗作品。作为一款大乱斗型的游戏，游戏初期可供选择的角色数似乎略嫌少了一点。选择不同作品中的角色就能使用与其相应的系统，貌似很体贴，实际游戏起来却会给玩家们带来诸多不便，一直尊SF33为2D格斗游戏至尊的小编们初上手时就着了不少道儿。

XB上的CAPCOM大乱斗，看来移植要进行到底了。首先手柄问题自己就不是很适应，对于本来就手小的月亮来说无异于在出招问题上雪上加霜。另外游戏虽然收纳了5款作品但给人的感觉还是有点小家子气。动作判定等细节与正作相比略有不足，而格斗的的系统则是角色原出处作品的，传统的2D画面和招式，爽快华丽等方面仍然离经典的差距太远，保留了CAPCOM原有的风格，或许这就是对《街霸》的怀旧终结吧。









EDITORS' VOICE 编辑点评

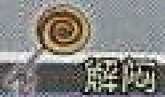
PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
媒体	游戏类型
版本	发售日
游戏人数	卡带容量
	玩家对象

7月3日 ▶▶▶ 7月16日

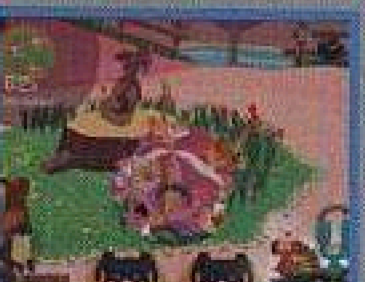








人见人爱的块魂
みんな大好き塊魂



PS2	NAMCO
DVD-ROM	动作冒险
日版	2005年7月7日
1-2人	800KB
	全年龄

充满奇思妙想的创意之作，前作就引起了玩家的重视，而本作在对前作爽快操作完美保留的前提下，还添加了众多新颖要素与原创模式，近期的绝对强作！

首先要说的是，当年这款充满创新精神的作品我是如何也想象不到是NAMCO公司出品的。当时上手之后就感到难以停手，特殊的动作爽快感让我很快的成为了块魂的忠实FANS。而期待了这么长时间之后的操作果然没有让我失望，虽然大体还是继承了前作的优点与操作感觉，但是增加的双人对战等新要素让本作有了长足的进步，和朋友们一起投入吧！！

比起一代来，难度有所下降，老玩家应该可以轻松上手。在关卡设计方面仍然保持了丰富的创意，有些地方有让人眼前一亮的感觉。风格当然还是非常轻松，名副其实是"人见人爱"。不过相比单人模式，二代所新增的双人对战模式更是精华所在。与朋友一起享受"到处乱滚"的乐趣，绝对令人捧腹，而且系统也比较完善，推荐！

这部作品继承了前作轻松搞笑的风格。玩家操纵外星人的王子，在浩瀚的宇宙之中继续"粘大球"的冒险旅程。基本上，游戏中看得到的东西都可以粘起来卷走，在看到周围的人们惊慌失措的样子时，各位玩家们是不是有些幸灾乐祸呢？从这个角度上来看，这个王子捣乱的实力，似乎不在"蜡笔星人"里那位外星王子之下。

淹没在一片大作浪潮中的"块魂2"，拥有着超越一切的吸引力，尤其对于痴迷于前作许久的笔者来说，新作更是不可多得的瑰宝。新作增加了大量关卡以及特物，细节要素丰富至极，比起前作更是成倍增加，而且在游戏中的离奇事件越来越多，例如你会推着一个大怪兽满城镇滚来滚去……这样的搞笑内容在本作中不胜枚举，而且滚得让人大呼过瘾，所到之处，席卷而过，就连天上的云彩，宇宙中的星球都不放过，真是连渣都不留下，实在是爽啊！

武器种族传说
エレメンタル ジェレイド



PS2	TAITO
DVD-ROM	对战格斗
日版	2005年7月1日
1-2人	95KB
	全年龄

人气正热的动漫与著名动作游戏厂商TAITO的梦幻组合，诞生出的是近期动漫改编游戏的佼佼者，游戏素质让经常接触格斗的玩家都能给予不低的评价。

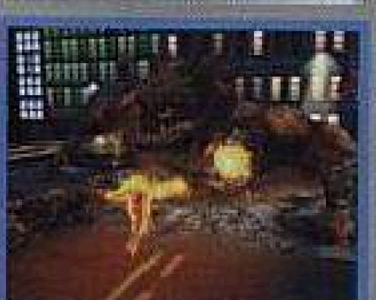
虽然非常喜爱格斗类型的游戏，但对于动漫改编的游戏一直没有很好的印象。但本作毕竟出自动作名厂，所以动作感和角色的设计风格还是非常切近，对原作的风格还原做的也非常的到位。至于游戏本身的格斗感觉以及平衡性来说，不以特别挑剔的眼光来看还是不错的，虽然在动作方面有着非常明显的生涩感，但系统的完整使游戏素质提高了不少。

根据动漫作品改编的游戏，就我个人来讲还是比较喜欢它的画面风格。不过总的来说招式不够丰富，系统也比较生涩（当然了，也没人指望它能与SF之类的格斗游戏相比啊）。虽然每个人的必杀都有特效表现，但是华丽程度似乎还有待加强。基本上可以评价为一款没什么特色的游戏，当然动漫fans可以一试，别抱以太高期望就行了。

这部游戏属于卡通渲染的3D格斗节目。因为是从动画改编的，所以很多人并不看好。实际上，本游戏的操作性和平衡感在同类改编作品中已经是相当不错的了。游戏的操作方式综合了2D和3D格斗的操作，虽然看起来似乎有些奇怪，但是总的来说还是很不错的。是近期值得大家玩一玩的格斗游戏。

在格斗游戏大势已去的今天，除了几家有资本的厂商外，很少看到有新的格斗游戏出现了，本作凭借动漫的大人气出击，本以为又会是一款靠外表取胜的游戏，没想到深入研究后发现游戏制作得真是相当不错。系统方面维持大3D真2D的传统框框，一般玩家很容易上手，而且连续技使用起来也并不难，大段大段的特效必杀，给玩家带来强烈的感官享受。仔细研究每个人的特色是绝对有必要的。对格斗游戏还有兴趣的玩家不妨尝试一下，总是满意大过失望的。

神奇四侠
Fantastic 4



PS2	Activision
DVD-ROM	动作冒险
美版	2005年6月30日
1-2人	——
	全年龄

电影在票房排行榜中的优异表现，让游戏开发商看到了巨大的商业契机，而本款游戏正是在这样的大环境下诞生的必然产物。

既然是电影题材改编，所以原作电影的分量就直接影响到游戏本身的影响力和销量。近期在北美地区票房狂飙的同名电影，吸引了各个阶层观众的投入。原作漫画就非常的经典，所以固定fans的数量是非常客观的。对于这些狂热的4侠FANS，本款游戏是一定要手入的。但游戏本身的素质除了队伍行动的创新之外，毫无可取之处，绝对的炒作型game。

先得说说这部电影，虽然它并没有什么特别大牌的影星出演，但是却取得了首映周末票房5600万美元的佳绩，可见影片素质应该说是相当不错。当然漫画原著的影响力也功不可没。至于游戏，虽然是应景之作，但是手感尚可，四人同时行动时可自由切换的系统也带来了一定的乐趣。至于其他方面嘛，对于这种改编作品还是不要有太高的期待了。

这是一部由美国漫画改编的游戏。该漫画是60年代在美国最风行的作品之一，在Marvel杂志上占有非常重要的地位，最近还推出了它的同名电影。说到改编游戏，美版和日版动漫游戏总是有着很大的区别，美版漫画往往先拍成真人电影，然后由某个或者知名或者不知名的厂商做成游戏，这些游戏往往追求"名作效应"，而忽略了游戏性的发掘。

一款应景的动作游戏，美国那边电影正风风火火的放映，游戏也同时推出，可惜的是游戏的素质就远不如电影那么精彩了。尽管每个人物都有不同的能力，但是在游戏中却并没有扮演超级英雄般的快感，游戏中的视点十分成问题，往往是莫名其妙的旋转和变换，让人摸不着头脑。本作的整体水平也就是美版游戏的中下等，能够明显感觉到厂商的赶工成分，当然，这部游戏本来就不是靠游戏内容取胜的。

拳皇 极限冲击 狂热版
King of Fighters: Maximum Impact Maniax



XBOX	SNKPLAYMORE
DVD-ROM	对战格斗
日版	2005年6月21日
1-2人	——
	全年龄

SNK的创新精神得到了尽情表露，在没有发售之前，国内外的玩家对本作的制作并不期望过高，而发售后的一致好评，让我们似乎看到了逆移植的希望。

如果不是因为本作的推出时间大大脱离PS2版本，分数是要给的高些的。但客观的说，2D格斗鼻祖人CAPCOM本次推出的本作在细节方面与人物平衡性方面出现了很大的问题。但是由于人气角色的衬托与游戏攻防节奏的突出，仍然吸引了众多的玩家投入其中。斗剧05中，本作就作为比赛正式项目出现在玩家面前。可见CAPCOM的格斗功力依旧存在。

PS2版早已推出，XBOX版本只能算是个热闹而已，而且XBOX的手柄也实在不适合搓招。至于游戏本身，我个人对3D化的KOF没什么好感，系统的变化让人觉得很不是味儿。不过抛开这层个人好恶的话，本游戏的手感还是比较让人满意的，也保持了KOF系列的一些内在特色，比如爽快感等等。不管是不是KOF的拥趸，还是值得尝试一下。

原先以为这个KOF又是一部两头不沾的失败之作，仔细玩了玩，觉得它还是不错的。首先，它具备3D格斗游戏的基本要素，如"追打"、"线移动"等动作，让人们觉得它不是一部单纯的仿3D作品；另外一方面，它的出招指令也兼顾了习惯了原先2D版的玩家。不管怎么说，SNK/PLAYMORE在开发3D格斗游戏方面还是有潜力的。

最近是KOF大热，各主机新作不断，而SNKPLAYMORE也没忘记借助XBOXLIVE的东风在XBOX再赚一笔。已经玩过PS2版本的玩家相信对本作已经不陌生，从移植效果来看，XBOX与PS2版几乎没有区别，但XBOX生硬的十字键让笔者搓招非常困难，看来还是要撇出摇杆才行。3D化的KOF，依旧保持着系列的精华，大段的连续技设定，基本可以满足系列FAN的要求。而画面方面也是非常不错，如果不是特别苛刻的话，KOF的表现性还是非常强的，看看很爽滴。



龙马 编者心得 ●热血冲动派 对游戏过于投入



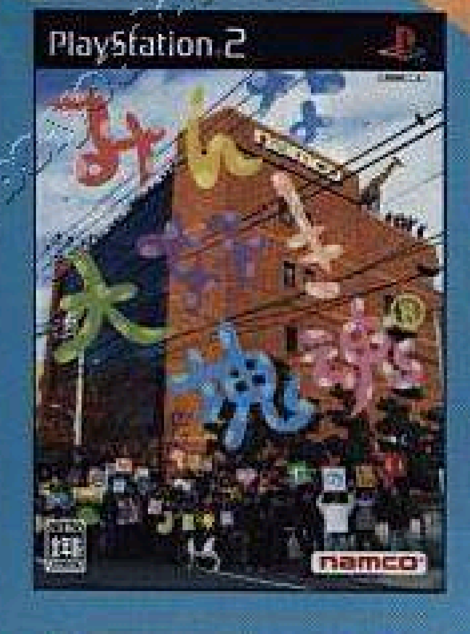


雪飞



猴子

电玩铁板烧 VG



みんな大好き塊魂



块魂的世界是一个充满想象力的奇妙世界，在这里只要你敢想，就没有你做不到的，本作中甚至还加入了一个可以席卷太阳系内所有星球的迷你游戏。

“将所有的东西全部卷走！”——前作块魂凭借着出色的游戏创意大受玩家们的欢迎，这次的最新作更是老少皆宜的休闲娱乐佳！

PS2	本刊译名：人见人爱的块魂			
	NAMCO	2005.7.7	4980日元	41K
益智动作	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

游戏基本操作讲解

与前作一样，在本作中采用了相同的操作方式，即通过PS2手柄的两个类比摇杆的配合来操纵主角做出各种推动块的动作；再配合上其他按键，就可以实现许多功能，下面是基本操作方法：

动作	左摇杆操作方向	右摇杆操作方向
向前转动	上	上
向右转动	右上	右上
向左转动	左上	左上
向后转动	下	下
视点向右移	上	——
视点向左移	——	上
快速回旋	上下	下上
横向移动	左右	左右
爬坡	将左右两个摇杆同时长时间向上推	
急停	反方向输入	
冲刺	同时将左右两个摇杆快速反方向上下摇动，这样就可以轻松冲上那些坡度很陡的地方	
跳跃	同时按下左右两个摇杆的话，角色就会跳到块的另一面；同时按下R1和R2两键就可以进行大跳。	

以上介绍的只是滚动块时的一些基本操作，其余像按L1进入王子（或是其他角色）视点，按R1进入块的视点等等辅助操作就不在此详细介绍了。



块魂世界中的法则





在单人游戏模式下，每一关都有特定的完成条件（也就是“课题”），玩家只要满足了这些条件才能够通过。当然，这些过关条件只是最基本的要求，虽然达成条件后就可以过关，但只要达成条件的时候还有剩余时间，虽然国王会出来说话，不过之后我们仍然可以操作角色继续滚动块直到时间结束。我们的目标并不仅仅是通关，因为如果在每一关能够得到好成绩（当然是要高出过关条件不少）的话就可以得到特殊的道具作为奖励。通常来讲，游戏中的过关条件主要有以下几种类型：

在规定时间内达到指定大小，这也是游戏中最常见的课题，只需按照从小到大的顺序慢慢积累各种杂物，没耽误太多时间的话一般都可以轻松达到。需要注意的是，虽然后期给出的时间会越来越长，但相应的目标大小也会翻着番儿地增长。

卷入指定数量的物品，要求玩家尽可能多地卷入所有的物品，和上面的课题条件不同，这个是以数量取胜，而不是以体积取胜。

要求大小正好合适，这个课题没有什么特殊的，只需注意快接近目标体积的时候留意一下即可。

在规定的卷入物品个数限制内尽可能大的增加体积，这个课题的要求就比较高了，玩家需要有整体战略规划。要达成这个课题就要求尽可能多的卷入大型体积的物品，但是只有块累计到一定的大小之后才可能卷得动大型物品，所以卷入物品时的次序及大小就得多考虑考虑。

达成目标必须了解的技巧





大小决定一切。虽然在块魂的世界中理论上我们能卷进来一切看得到的物品，不过这并不代表我们一开始就有这个能力。最初由于手头块体积很小，所以只能卷入小型的物品，随着卷入物品数量的越来越多，我们手头的块的体积也会逐渐变大；同样的，可以卷入的物品的体积也会变大，之前挡在路上的那些大型物品或是动物到后期也都可以统统卷进来。

什么都能卷进来。不止是那些静止不动的物品，即使是运动的物体和生物也都是可以卷进来的。包括天上飞的、地上爬的、水里游的各种动物，人类、车辆等等，都是我们的目标，当然前提是我们的块体积足够大才行。

增大体积，打开道路。当块积累到一定大小之后就可以离开目前的场景去到外面更大的场景之中，游戏中往往达到突破场景的限界体积时国王会出来给你提示，并指出道路所在的地点。

小心拦路之敌。游戏场景中往往会有许多动物、人类以及机关等挡在路上或是四处徘徊，关卡中前期由于块体积较小，所以是无法卷入它们的。如果被它们撞到会使块上已经卷入的物品受到冲撞而重新被弹出去。

游戏中的各种小秘技



单人模式时，如果没能完成通关条件的话，画面就会变黑，同时国王会用眼睛发射激光攻击主角。此时是可以用左摇杆操纵主角躲避这些激光的，能够坚持多久就看玩家们的本事了。

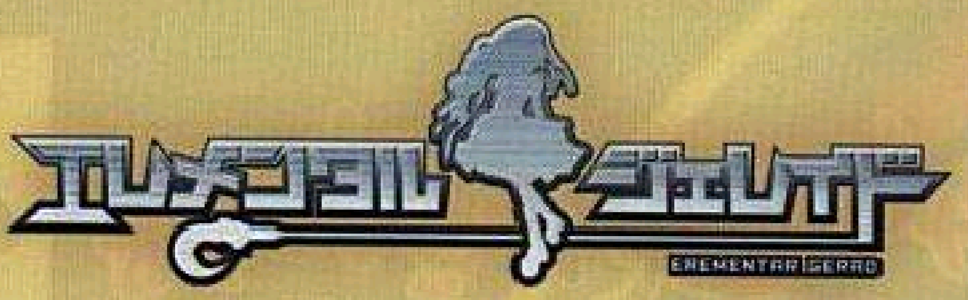
与人们对话选择关卡并与国王对话完毕后会进入LOADING画面，国王的头会在屏幕中四处飞行并从嘴中喷出许多小东西，这个时候可以用左摇杆控制头飞行的方向，用右摇杆控制喷出东西的方向。



与黑狗对话后可以进行卷星球的游戏，成功完成的话会有特殊结局，之后会追加一个迷你游戏。看完结局动画后游戏会追加与前作最后一样的地球国家卷入关卡，各关卡也会追加新的奖励特典。再次进入游戏，就会发现标题画面与之前相比发生了变化，而且此画面中的王子是可以用手柄进行控制的了。

□文责/北斗







TAITO多年的街机制作经验在本作中有了充分的体现，由于与本作相对应的动漫人气正高，相信众多种族fans对本作的素质一定会满意。不仅如此，满点的代入感定会让您大呼过瘾。

PS2	本刊译名：武器种族传说——缠绕、翠风之剑			
	TAITO	2005年6月	7140	记忆容量未定
格斗对战	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

突然觉得SNK多玩点（本人自创的SNKPLAYMORE中文译名）很适合请我国著名的某燕子做广告，广告词我都想好了：多玩点、多玩点，好玩你就多玩点！

动漫之外的热斗正在进行

老牌厂商TAITO终于在6月如期发行了3D对战类型GAME—武器种族传说，如果作为一款平常的对战GAME本不应该引起玩家们的注意，但他的背景却不得不让人侧目：本作以月刊《ComicBlade》连载中的同名热门漫画《武器种族传说》改编，游戏中充满至幻色彩，人设各异的角色在PS2的舞台中得以重现。而游戏更利用了成熟的卡通渲染技术，使游戏整体与漫画原作呼应的十分到位。各位武器种族FANS们，热斗的时刻到了。

剧情简述



讲述世界上存在一个叫做Erementar的种族，他们可以通过"同契化"与人类融合，与订立契约的人类并肩战斗，并化身为持有人的武器。整个Erementar种族存在七个最强的人，他们被称为最终血统的"七煌宝树"，而本作的故事便是围绕着"七煌宝树"展开了。

基本系统介绍

本作虽然主体为3D格斗类型，但实际的操作却融合了2D的因素。作为老牌厂商TAITO，多年的街机GAME开发经验在本作中得到了充分体现。但超过6键的按键设置却有些过于烦琐。

■基本操作为：

按键	对应控制
十字键	移动控制（其中包括DASH与疾退）
方块	轻打击
X	KICK
三角	武器打击
圆圈	破防御推投
R1	防御
R2	与轻打击或武器打击结合发动超杀
L1	内侧闪避
L2	外侧闪避

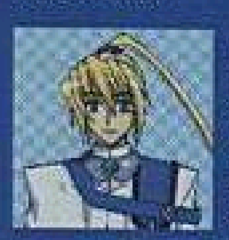
由于系统的相对严谨，又将3DFIGHT的主操作架构与2DFIGHT的抵消输入相结合，本作体现出了独特的操作感与多重战术自创的可能性，无论在牵制与进攻中，本作的表现都是让人比较满意的。而由于本作可以向上目押排列，所以轻打击X1ORX2——武器打击—招数输入或配合KICK攻击的自创公式连携是非常普遍的，游戏的爽快感可见一斑。在牵制与择打中华丽地获胜吧。

角色介绍

库 我们可爱的主人公，在剧情中与七煌宝树之一的蕾维莉结下了契约。而在游戏中，他的性能非常平均，看来格斗游戏中的主人公基本上都是万能角色啊。对于空中道具与中距离牵制攻击尤为擅长，能很容易地保持自己的有利距离，而武器攻击的下段与中段择攻击非常优秀，在武器攻击牵制得手后，跟进压制是其最主要的作战架构，总体说，他为初心者最应选择的角色，而到后期，他的实力仍然不会让您失望的。







龙威 犹如圣骑士般的龙威是绝对的实力角色啊，中距离压制的王者，由于中近距离的攻击连锁威力强大，且不利时间很少，加上下段骚扰的能力突出，其优秀的择打能力就体现了出来，由于中距离上中段武器攻击与下段武器攻击都能轻松地抵消冲击，应熟练掌握。

希丝卡 我们可爱的爆走女很可能是本作中的最强角色，唯一一个没有Erementar能力的小女人居然有着这样强大的两择能力和快速目押的压制感，更不能不说的是，远距离空中道具的丰富与前滚后滚榴弹放置让其进退自如，个人认为，我要用她称霸杂志社的日子不远了（笑）……

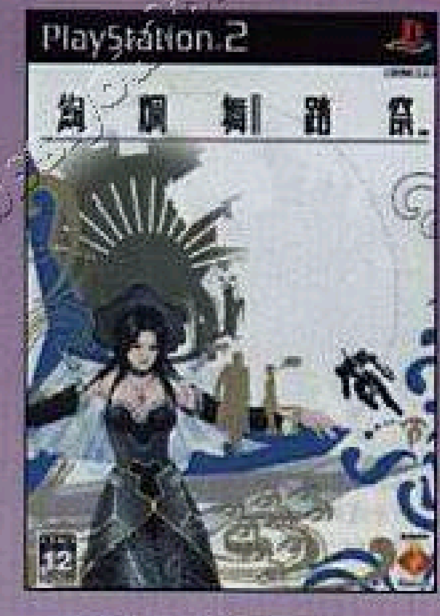
毕索恩 绝对的重量级角色，重量与威力的强大换取的是移动速度与攻击速度的低下，在所有格斗GAME的惯例中，这样的角色是能发挥出操作人人间能力的最大容量的，由于其优点突出，缺点也相对突出，所以，发挥威力与两择的强大压力，抓住防御反击的机会逆杀对手吧。

格雷 牵制系的最强角色，无论在中距离与远距离，他优秀的武器攻击牵制能力与丰富的空中道具都让对手无比头痛，相对与他优秀的牵制能力来说，连携能力可能是全角色中最糟糕的，不过不要失望，他的单发攻击威力都非常出众，在不断的牵制中，让对方在无奈中败退。

沃尔斯 如此帅气的角色实在让人无法放弃，综合地说，此人为远距离牵制系与重量级的结合体，其远距离牵制能力完全是为了近距离压制而服务的，而他优秀的空中道具将对手拉近后，轻打击—轻打击—武器打击—236KICK的公式连携也无比爽快，是很有势力的强两择角色。

拉萨蒂 突进的疾风啊，让我想起了很多2D格斗中的突进角色的影子，在多样的系统连锁背后，隐藏着2OR3段连携后的强大起身压制，不断地依靠突进招数的特性强袭击对手，让对手不断地面对痛苦的起身两择是她的杀手锏，而她丰富的近距离多段攻击也给了她衔接下次突进的资本。

□文责/宛星



绚烂舞踏祭

BANDAI旗下的众多动漫资源使得其有机会不断地推出新作品，但像本作这样世界观过于复杂的作品改编成游戏后显得过于后现代，其含义已超越了游戏的表现能力，实在不知是否有改编这个的必要。



本作中充分体现出了原作中人物关系错综复杂的人物关系，如果对原作不熟悉的话就完全不知道他们在说什么，大家要做好思想准备。

PS2	本刊译名：绚烂舞踏祭			
	SCE	2005.7.7	7140日元	1636KB
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

故事背景

在冰与海水覆盖之下的火星。人们建立了具有巨大潜水艇功能，可以缓缓移动的居住地，它被称之为“都市船”。另一方面，因火星水是重要的能源，地球政府将火星作为了水资源的据点。在这之后，牵连地球在内的银河大战爆发了。曾因战争需要一度发达的火星经济，在战后，受战乱影响和地球政府的压制，陷入了史无前例的不景气中。



人们的不满空前激化，各地的叛乱军蜂拥而起。独立运动彻底大爆发。同时不时袭击军队设施的海盗也增多起来。地球政府结集了火星方面军，开始了镇压独立运动者和海盗的斗争……

不得不说的是这又是一个动漫改编作品，而名气不大的原因是原作还算是一个比较有性格的作品。一般来说能对原作没有一定认识的人恐怕很难认同这个游戏，尤其是无比独特的世界观以及很多细节部分的处理，处理得有些过于后现代化了，如果不是对先锋艺术有一定认识的人别说是体会个中奥妙了，估计连正常游戏都很难完成。笔者在接触这个游戏后，也是参阅了大量资料才对系列的整个世界观有了个初步认识，由此足以看出游戏是一款非常纯粹地面对系列FANS的作品。也因为这些原因，本文将侧重介绍游戏中一些重要的细节。

基本系统

●OVERS · SYSTEM

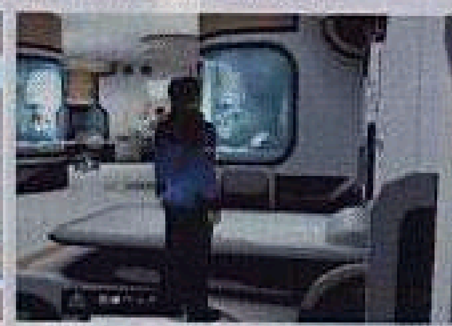
游戏中的核心词条，“OVERS”的含义是“Omnipotent Vicarious Enlist a Recruit Silent System”。这是一个能控制你的意识，在一个梦中见到7个世界的景况的系统程序，主要的任务是把你带到其他各个世界中去。

玩家扮演的人物要在OVERS提供的架空世界（第六世界）里面，以火星独立军的潜水艇“夜明けの船”为根据地进行一系列的活动。这将是推动游戏的核心场所，几乎所有的角色都会在这里出现，而且这里功能众多的设施可以满足你的要求，帮助你顺利完成游戏。

也许有一天，你也会走上绚烂舞踏的道路……

——谁都认为那只是一个普通的人，但他抛弃了应为人的一切欲望和理念，超越了一切障碍成为最强者，这就是那个只身守护这个世界的人。





游戏目的



——我们是把不可能变为可能的存在物。

玩家的任务将是保证包括火星和地球在内的太阳系及周边银河100年的和平。但玩家能与这个世界接触的唯一空间渠道就是火星独立军的潜水艇“夜明けの船”，而且是只身一人。这就需要充分发挥你的主观能动性，利用你的知识·思考·与人类最基础的力量来解决这一切的问题，把不可能变为可能。

RB战斗

本作中夜明けの船上一般可搭载一台希望号、3台士翼号。基本的操作就是驾驶一个大型舰艇，很有感觉。游戏中的武装叫做RB武装。各自有其独特的属性，下面给大家介绍下初期主要武器的性能参数。

武器	耐久	轨道修正	命中	破坏力	诱导方式
RB携带鱼雷	2	低い	80%	150	有线诱导
RB装甲机雷	10	普通	70%	160	无诱导
RB短鱼雷	2	普通	60%	180	アクティブ诱导
RB长距离鱼雷	5	低い	40%	140	パッシブ诱导
2式RB鱼雷	3	低い	40%	170	有线诱导
3式RB机雷	10	普通	80%	150	无诱导
刻符	0	低い	90%	280	直接弹
RBカトラス	0	低い	85%	220	直接弹

细节说明

●画面标记

游戏中画面右上的四角形表示的是玩家目前的疲劳度，达到100%的话其颜色将会变为黄色，同时会陷入气绝状态。右下的表示框则显示着现在的时间以及舰艇的状态，一般情况下都是半舷休息。

●舰艇的状态

第一种战斗配置：第一种战斗配置，全员进入战备状态，在各自岗位上随时做好战斗准备，有一些设施不能使用。（食事·训练不可）

第二种战斗配置：维持一般现状的同时积极进行战斗准备，基本和半舷休息一样，可进入的设施也基本一样。（食事·训练可）

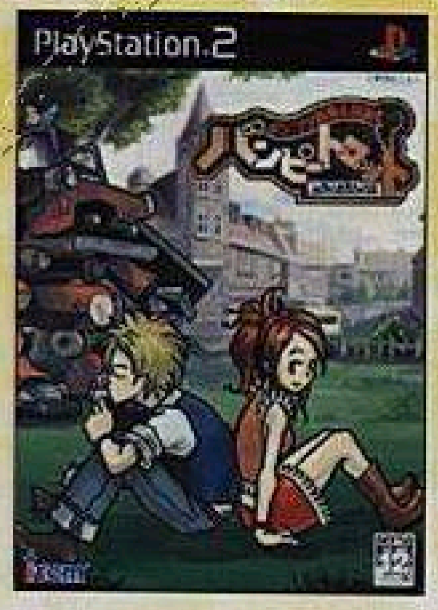
半舷休息：一半船员休息的通常情况，每12小时轮换2次休息，这是舰艇的基本状态。（食事·训练可）

四半舷休息：仅在最安全的场所可以进行的状态，同时也是最安全的完全休养状态，一定条件下每6小时轮换。（食事·训练可）

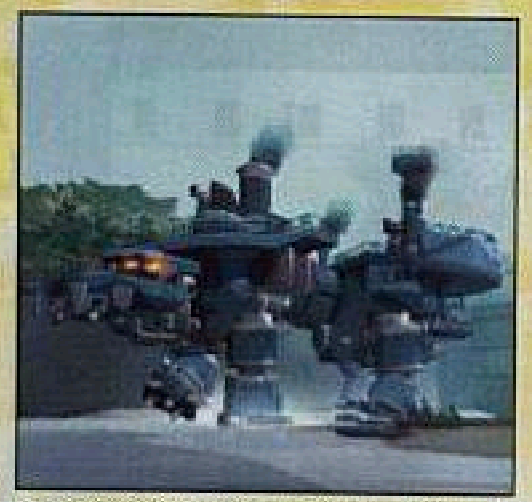
●舰艇生活的一些细节

酒保在17：00~18：59会开门，此时可以用非常便宜的价格购买很多平时只有在临检的时候才能得到的酒保物资。此外当船内进水或是起火的时候玩家可以在进入各区域的门口附近的一些蓝色墙壁上找到排水系统或是灭火器，关键时刻可以派得上用场。此外在这里生活当然要记熟地图上各个设施的位置，否则就要花很多额外的时间来跑冤枉路。

□文责／无无







在冒险旅途中会遇到各式各样的敌人，其中还有如此巨大恐怖的敌人，碰到强悍的敌人也无需惊恐，冷静分析攻击它的弱点即可。

PS2	本刊译名：废旧品浪漫大活剧			
	REM	2005.6.30	7140日元	900KB
动作	DVD-ROM	日版	1-2人	12岁以上

在冰冷的钢铁世界里用战斗燃烧玩家的火热青春!!

系统解说	
三角键：物品与菜单	叉键：飞行视点
圆圈键：调查	方块键：锁定目标
START：暂停键	SELECT：调节地图大小
L1：左臂攻击	L2：冲刺
R1：右臂攻击	R2：跳跃
R3／L3：移动，举起，防御。当机器人头上显示出红色气球标志时，按下此键可以将物品举起，再次按下则将该物品投掷，可用来攻击敌人；同时按下则是防御。	

最初驾驶机器人进行游戏时，可能会有些不适应，移动等动作都觉得不太自然，毕竟做动作的不是人而是被人控制的机器，需要玩家多加练习。

游戏简介

在那个汽车普及的时代，产生了一种名为“トロットビール”的双足机器人。这种双足机器人被广泛应用到农业、建筑、运输等多个行业。产业的革命产生了トロットビール，并促进着它的普及，人们也更加期待着新的机械与新的时代。

在海岸边海鸟喧闹和波涛汹涌声中享受阳光照射的少年终于睁开了双眼，映入眼帘的是刺眼的白云和一张满怀焦急的少女的容颜……

游戏中玩家要操作机器人做出各种动作，包括投掷、冲刺、举起、跳跃、攻击、防御等，同时还可以在工厂中进行机器人的喷漆、改造、开发等工作，令自己的机器人成为真正的强者。



↑藏身于巨石之后，消耗敌人弹药，等待最佳的反击时机。

斗技场大揭秘

最初是在城外偏僻的一间小屋里，一个男子和朋友之间为消磨无聊时光而进行的游戏，凑巧被路人看到，于是人们被机器人之间的奇妙战斗所吸引，使这项运动渐渐盛行起来，并有了专门进行此项运动的场地：斗技场。相信自己是世界上最强的人只要交纳一定的报名费，就可以在这里赌上自己的生命和荣誉进行对战。

比赛规则是驾驶自己的机器人，不限制武器的一对一战斗，在规定的时间内取得胜利的人可以得到胜利奖章。胜利奖章是象征荣誉的奖品，在斗技场内可以用来换取贵重的部件，用以强化自己的爱机。如果自己不想参战，也可以预测胜利一方，猜中的话会取得相应的赌金，不过完全没有规律，玩家对机体的判断也没有作用，纯粹是靠运气。

竞技者分为S、A、B、C、D5个等级，为了保证参赛者的安全，参赛者不得参加超出自己等级的竞技。（很不公平啊，玩家可以不断地打比自己等级低的对手，大大降低了对战的难度。）只有不断地战斗，不断地取得胜利奖章，才能提升自己的等级，主人公也可以因此改变称号。如果在同等级的参赛者中有感觉非常强力的敌人，可以靠与其他较弱的对手较量取得胜利。为了得到超强的机器部件，必须要不断地参加比赛。斗技场每天早晨、白天、黄昏、夜晚各举行一次比赛，想尽快升级时可以买足食物后，在这里驻扎下来，比赛完与斗技场的修理工对话会有休息的选项，选择第一个就可以休息到下场比赛开始。

D级升级到C级需要取得8枚胜利奖章，这一级别的对手只有两个：“爆弹小僧”恰可和“禁断的果实”伊莎贝路。“爆弹小僧”恰可只会以玩家为中心旋转近身攻击，装备上在前面那个小镇得到的武器，可以很轻松地将其击溃。如果想节约点时间的话，不防御都没关系。“禁断的果实”伊莎贝路则稍微厉害一些，她的武器攻击力不低还是远程攻击，玩家必须要注意躲闪，否则几枚炮弹就可将玩家的机体报废。如果懒得躲闪的话，可以先躲在大石头等能挡住流弹的掩体后面，等她的远程武器用光以后，再贴身攻击，一般时间都很充裕。两场连胜会得到3枚胜利奖章，如果不急于收集升级的话，可以只打“爆弹小僧”，胜利后休息等待他下次出场。

C级以后的升级则要在玩家收集到其他强力部件后再进行为好，仅C级升级到B级就需要42枚胜利奖章，光靠打D级的前两个选手就太慢了。此外，在决定要长驻斗技场之前，一定要准备好大量的金钱和充足的食物，因为以后的报名费会越来越贵，到S级的对战时，报名费会高得惊人。



↑大丰收！胜利后满地的战利品，实要玩家接触才算拾取，蓝色的是燃料，金色的是钱！

台球比赛与乐器演奏

台球： 位于酒店地下2层，比赛可以采取一局定胜负或者五局三胜制两种方式，不断胜利后会与更高水平的对手比赛，而且赌金也会逐渐增高。规则与美式9球基本一致。要按从一到九号击打台球，如果没有击中目标球或者母球落袋则对手下一杆可将母球自由摆放，连续3次犯规则判定该盘告负。这个小游戏圆圈为出击键，R3调整力道，尽管视点有时不是很好，但是可以依靠“原始人测量法”，球台也不存在“变线”因素，面对一开始的对手，只要细心一点就能取得胜利。

演奏： 只要按小图指示正确按下对应按键即可，左右键换行，碰到长音时要按住不撒手。能否演奏出和谐美妙的旋律关系着路人对你的评价，尽量演奏出完美的乐曲吧！



↑胜利者高举双手接受观众祝福！

□文责/龙马



FANTASTIC 4

MARVEL是大家的老朋友了，由《蜘蛛人》、《X-MEN》等漫画改编的游戏大家已经玩过不少，这次登场的是《神奇四侠》，这部作品在国内的人气可能稍差一些，不过同名电影马上就要上映，相信能吸引不少影迷。

PS2	本刊译名：神奇四侠			
	ACTIVISION	2005.6.27	49.99美元	81K
动作冒险	DVD-ROM	美版	1-2人	13岁以上



看惯了日系漫画，再来看看这种美式风格的漫画，感觉如何呢？虽然可能精细程度上比较差一些，不过看起来更加自由。另外，电影中的几个角色与原作的人物还真有点相像呢，在电影上映之前，先在游戏中体验一下吧！

基本操作

按键	功能	按键	功能
左摇杆	人物移动	右摇杆	视角控制
□	轻攻击	△	重攻击
○	抓取	×	跳跃
L1	防御	R1	特殊能力
R2	锁定目标	十字键	切换人物

注：游戏中可以设置操作模式，分为A、B、C三种，其中C模式比较接近大家一般所习惯的操作方法，本文键位以C模式为准。

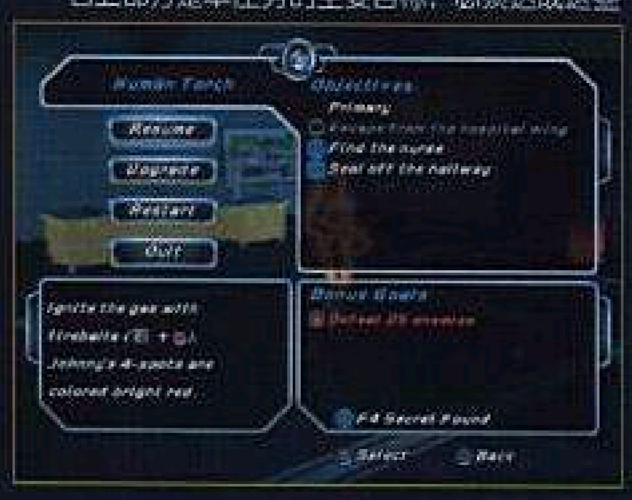
屏幕表示

屏幕左下方的绿条表示当前所使用的人物的体力，蓝条则表示人物的能量，击倒敌人或者打碎场景中的物品都有可能会获取绿色或者蓝色的光球，分别可以补充体力和能量。体力槽和能量槽上方的人物头像表示了当前所操作的角色。屏幕左上角的数字表示生命数，也就是可接续游戏的次数。当主角获取金色的“4”标志之后，屏幕左上角还会显示对应的标记，表示可以发动“超级模式”的次数。

菜单内容

按下Start键进入游戏菜单，可以看到它分为四个部分。左上部分有四个按钮，分别是继续游戏（Resume）、角色升级（Upgrade）、重新开始任务（Restart）和退出游戏（Quit）。主角击倒敌人可以获得经验值，达到一定的程度之后就能进行升级了。升级可以提高主角的各项能力数值以及获得新的招式。

右上部分是本任务的主要目标，必须达成这些目标才能够过关。右下部分则是本任务的次要任务，如果顺利完成的话可以在过关的时候得到特殊奖励，例如提高体力、能量上限，获得更多经验值，等等。次要任务一般包括打倒一定数量的敌人、在限定时间内过关等等各种形式，即使没有完成也不会影响过关。



操作地点

在游戏中遇到要进行特殊操作的地方时（例如打开机关、操作电脑、使用道具等等），附近的地面上会出现一个光环，操纵主角到光环处按下○键就能进入特殊的操作了。每个主角对应一种不同颜色的光环，分别是：里德—蓝、本—黄、苏—白、乔尼—红，当几个主角同时行动的时候，可以根据光环的颜色来判断需要使用谁来进行操作。

另外四个角色所进行的特殊操作也是有区别的，里德是操作电脑，需要将圆心和外圈的标记连通；本的特殊操作是连打按键；苏是旋转左摇杆；乔尼是根据提示按住或者连按按键。

特殊能力

按下R1键，主角便可以发动特殊能力，此时再按下□、△或者○等键，就能消耗能量而发出特殊的攻击，例如里德可以使用橡皮手臂，乔尼可以发出火球等等。除了用来攻击敌人之外，某些时候也需要使用特殊能力来解开谜题、发动机关等等，在游戏过程中要根据各人的能力来灵活运用。



特殊图标

在游戏中可以找到一些特殊的“4”字图标，主要有蓝色、绿色和金色三种。



蓝色图标是“秘密”，每关中都有一个，一般都隐藏在一些角落或者比较不容易被注意的地方。找到每关中的蓝色图标，就能解开一些隐藏的要素，例如对战模式下的场地等等。绿色图标是“生命”，得到之后就能增加一次续关机会。金色图标则是“超级模式”，得到之后再使用特殊攻击就能发动，此时角色进入无敌状态而且能力都会提升。

切换人物

在某些关卡中，几个主角会共同行动，此时由玩家操作其中之一，而另外的几个角色则由电脑控制。利用十字键可以自由地在几个角色之间切换，灵活地使用各自不同的能力来打倒敌人或者解开机关。而且使用某些角色的时候，按下R1键并且配合方向键还可以对其他的角色使用特殊技能。例如苏可以造成一个能量罩来保护其他的角色，使其不受伤害。另外电脑操作的角色一般是不会被打倒的，所以当某个角色体力较低的时候可以切换为其他角色，将体力较低的角色交给电脑来操作，尤其是在某些Boss战的时候运用这种战术可以尽量减少损失，也算得上是一个小小的“作弊方法”吧！

终结技

在进行Boss战时，当Boss体力下降到一定程度后就有机会使用终结技。使用终结技的方法是看到屏幕上出现提示时走到Boss的正面，然后按下○键抓住Boss，然后按照屏幕上的指示有节奏地按下正确的按键，这样就能用强力的招式直接将Boss击倒。终结技一般要使用本才能发出。

□文责/荇菜

PS2 XBOX GC PSP DS GBA
NEW RELEASE
最新作游戏情报 two' WEEKS 7.22～8.4
PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。



烧 金色的卡修贝尔卡片战斗

官方原名 金色のガッシュベル！！

桌面游戏	GBA	BANDAI	2005年7月28	价格未定
	卡带	日版	1-2人	全年龄

卡修再掀卡片对战热潮

百代株式会社荣誉出品，为了再现人气大作漫画《金色的卡修贝尔》，在本作收录了400张以上的卡片，玩过前作的玩家可以以前作THE CARD BATTLE的规则为准，收集卡片的同时，轻松自在地进行游戏。进入游戏后，有专人为玩家对游戏的系统、规则等进行详细的解说，因此初次接触本游戏的玩家也一样可以一个人随时随地地进行游戏。



在卡修生活的城市中，现在流行的是卡片对战，在城市的卡片对战所永远是人满为患，卡修也想投身于卡片的世界，可惜清磨却视若无睹，还好清磨的母亲帮助了可怜卡修，使卡修能用卡片接受朋友们的挑战。通过卡片的对战，卡修可以收集到更多的新卡片，出现更多的新规则，自身也能得到磨练，只有不断地战斗，卡修才能顺利地击败最后的强敌。





攻评 新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔

官方原名：新・ボクらの太阳 逆袭のサバタ

动作角色扮演	GBA	KONAMI	2005.8.4	5229日元
	卡带	日版	1-2人	全年龄

代表太阳，惩罚你……

“利用真实世界中的阳光来进行战斗”，这个创意当初曾经吸引了很多玩家的眼球。不过说句实话，经过实际的体验之后，很多人也觉得不过也就是那么回事儿。所谓的“利用阳光战斗”并没有真正紧密地结合到游戏整体当中，充其量只能算是一点附加的乐趣罢了。当然，上面这几句话说得可能有些太过苛刻。不管从什么方面来看，《我们的太阳》仍然还是称得上一款优秀作品，只不过其中新奇创意没有达到玩家们所预期的效果罢了。

本次将要发售的是系列第三作，制作者也不再在“阳光”上大做文章，这未必不是一个明智之举。除了这个噱头之外，本游戏中的亮点其实并不在少数。本作中加入了太阳铳的形态变化、“棺桶”摩托等新要素，相信仍然是值得一玩的作品。



押忍！奋斗！应援团！

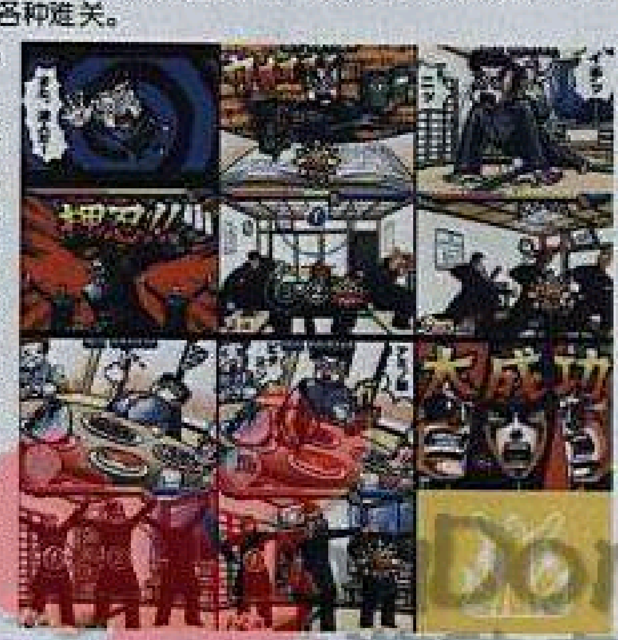
官方原名：押忍！奋斗！应援团！

益智游戏	NDS	NINTENDO	2005年7月28日	价格未定
	卡带	日版	1-4人	全年龄

用你的热情拯救痛苦学子!!

“押忍！奋斗！应援团”是任天堂最新公布的创意游戏，而且以夸张的漫画式风格巧妙地融入NDS掌机的双屏幕、触控、语音麦克风等功能，在游戏中玩家就是扮演三个个性十足的高校应援团(啦啦队)成员：一本木、齐藤与铃木，为了帮助重考N年的 花田刚 顺利考上大学，大家呕心沥血地应援加油、再搭配上音乐节拍与无厘头的加油呐喊，激荡出花田刚的心中热血，顺利突破生活上遇到的各种难关。

游戏内容颇为搞笑，性格怪怪的花田一家再加上貌似不良少年但其实热血的应援三人组，绝对可以使玩家忘却夏日的酷热高温，而完全沉浸到游戏的快乐中！时刻不忘：我们的应援关系到一名花季少年的终生幸福，必须注入我们的热情全力应援！本作的创意可圈可点，相信会给刚刚熬过“痛苦考试月”的学生玩家带来别样感触。





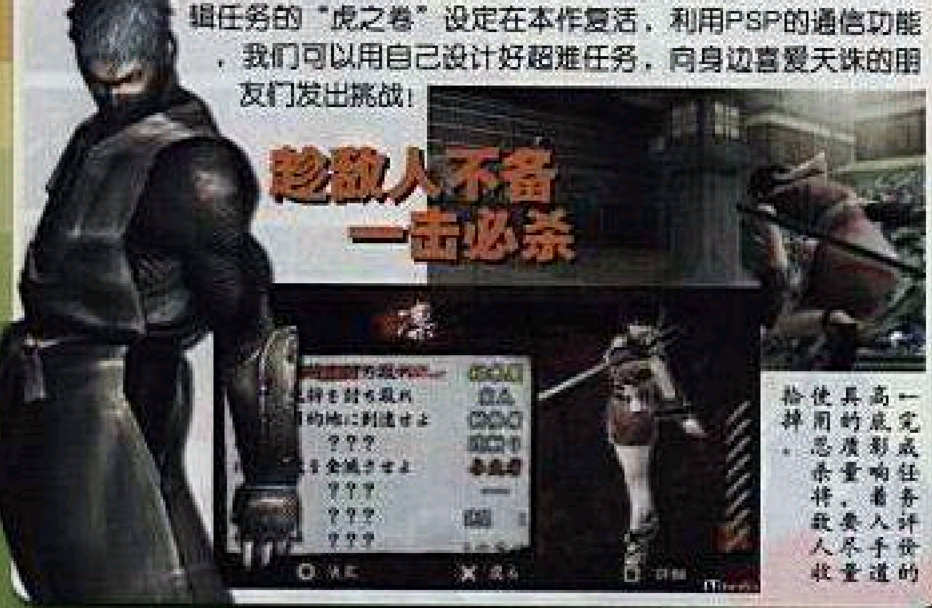
天诛忍大全

官方原名：天诛忍大全

动作 | PSP | FROMSOFTWARE | 2005年7月28日 | 5040日元 | UMD | 日版 | 1~2人 | 15岁以上

天诛迷的暑期福音，天诛忍大全PSP参上

PSP版保留了该系列最受好评的"忍杀"系统，并追加了大量的新要素。游戏开始时只能选择大家熟悉的人气角色力丸、彩女等4人，但随着游戏的进行，会有更多的特色人物登场，满足了"喜新厌旧"玩家的需要。进行任务前一定要做好准备工作，因为作为一名忍者，失败就意味着死！只有将任务的内容、目的、环境全部了如指掌，并选择好相应的忍具之后，才能真正做到扬长避短，知己知彼！另外，以前作品中自己编辑任务的"虎之卷"设定在本作复活，利用PSP的通信功能，我们可以用自己设计好超难任务，向身边喜爱天诛的朋友们发出挑战！



一完成任务评价的高低影响着人手道具的质量，要尽量使用忍杀将敌人收拾掉。



战国CANNON

官方原名:战国キャノン

射击 | PSP | 彩京 | 2005.7.28 | 5040日元 | UMD | 日版 | 1人 | 全年龄

在乱世的天幕华丽地飞舞

"彩京"是所有街机射击游戏迷心中不可磨灭的一个名字。这一段时间以来，彩京以"经典游戏合集"的方式将当年的一些街机名作搬上了PS2等主机，因此当看到本款《战国CANNON》的情报时也让人不由得以为这又是一款移植作品。然而令人吃惊的是这居然是"战国ACE"系列的正统续作。

前两作"战国ACE"和"战国BLADE"都是曾经在街机厅中红火过的作品。虽然比起彩京的另一个招牌系列"1945"来，"战国"的人气可能稍差一些，但它也以独特的空想风格和绚烂的战国故事背景给人留下了深刻的印象。当然爽快感、关卡设置等方面也同样非常优秀。本作主角包括大家熟悉的巫女妖狐（波涛汹涌……）、在前作中以隐藏人物身份登场的超强角色艾因、以及正光和瑞香两个新人物。能够在PSP上再次欣赏到这些战国弄潮儿的华丽飞天之舞，不啻一大乐事！





攻评研

零·刺青之声

官方原名：零 刺青の声

冒险 | PS2 | TECMO | 2005.7.28 | 7140日元 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 年龄分级审查中

因缘·宿命·轮回·恐怖

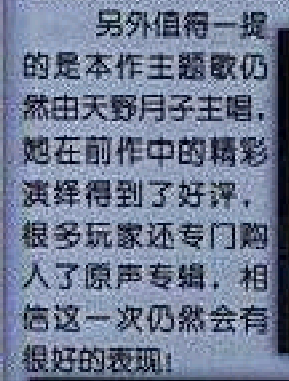
"零"系列的优秀品质有目共睹，却无法摆脱叫好不叫座的怪圈，销量总是不尽人意，令人扼腕叹息。其实不仅仅是"零"，近几年来又有哪个恐怖冒险类游戏真正在日本市场取得过销售佳绩呢？在经过"生化"系列早期的辉煌之后，此类游戏很快便走向了衰落，或许这就是"零"生不逢时的悲哀吧。但是不管怎么说，TECMO仍然对这部作品倾注了相当多的精力，初代《零》和续作《零·红蝶》都是非常有诚意的作品，这也使得玩家们在对制作小组由衷佩服的同时，对第三代投以了更大的关注。



目前公布的三位主要登场人物会让系列的老玩家倍感亲切。除了雏咲深红本来就是一代的主角之外，天仓萤和黑泽怜的姓氏也揭示着他们与以往各作中人物之间的因缘关系。看来恐怖的宿命会一直缠绕着这几个被诅咒的家族，即使历经数代也不会消散，而拥有这些姓氏的人会一个一个地被卷入进来。通过前两作，"零"已经搭建了一条完整的故事线索，似乎有一只看不见的手在轮回中操纵着悲剧的发生，不知道本作又将带给我们一个怎样令人窒息的故事呢？

在三个人物中，黑泽怜担任的显然是主角的身份，她手臂上的蛇纹刺青无疑是本次事件的关键。按照一代的剧情，深红在经历了雾绘事件之后应该已经失去了灵力，那么本次她将以怎样的身份参与到这场冒险中来也值得关注。至于天仓萤，恐怕也无法摆脱本系列中男生只能当配角的宿命吧！呵呵。

另外值得一提的是本作主题歌仍然由天野月子主唱，她在前作中的精彩演绎得到了好评，很多玩家还专门购入了原声专辑，相信这一次仍然会有很好的表现！





攻评研



影之心・来自新世界

官方原名：シャドウハーツフロム・ザ・ニュー・ワールド

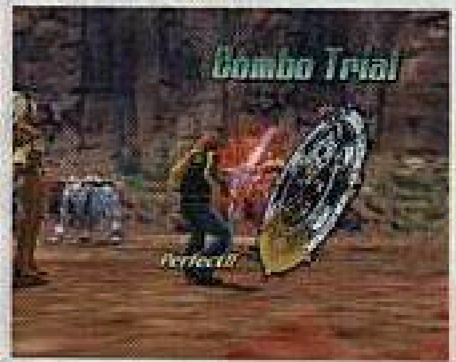
角色扮演	PS2	ARUZE	2005.7.28	7329日元
	DVD-ROM	日版	1人	17岁以上

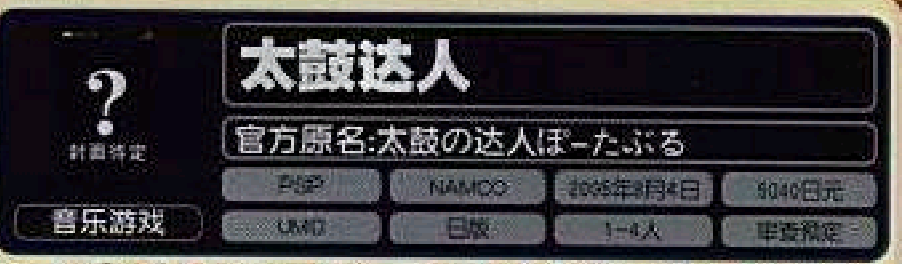
审判之轮再次开始转动

“影之心”发售之初并不被大多数人所看好，比起其他一些大名鼎鼎的RPG游戏来，它显得默默无闻、没有显赫的“出身背景”，但是它很快就以不俗的品质引起了大家的注意。该系列第一次世界大战作为故事背景，世界观设定和剧情编排都非常富有特色，登场人物个性鲜明，战斗系统也获得了一致的好评。二代在此基础上再接再厉，在严肃的整体剧情中又恰到好处地加入了不少恶搞要素，被很多玩家看成是不亚于其他一些“超大作”的经典作品。

三代的故事发生在前作的11年之后，主人公也不再是前两代中的艾尔，而是一个名叫乔尼的16岁少年。这个以侦探为职业的男孩在一次偶然事件中遭遇到了恐怖的怪物，并且与拥有精灵之力的嘉尔唯依族女战士莎妮娅相遇……决定两人命运的“审判之轮”会朝着什么方向转动呢？







太鼓达人

封面待定

官方原名:太鼓の达人ぽーたぶる

音乐游戏	PSP	NAMCO	2005年8月4日	5040日元
	UMD	日版	1-4人	审查预定

用太鼓奏响夏日的青春旋律

太鼓达人这款游戏在游戏界可谓路人皆知的人气大作，PSP版的出现更可使玩家随时感受到游戏的魅力，随地都能容身于音乐的海洋，必将带来新一次的太鼓高潮。这款游戏不仅仅是可以为玩家带来愉快的敲打心情，更追加了大量的迷你趣味小游戏，比如纸人相扑大战、太鼓机器人等等，都能为玩家带来另一番快乐感觉。本作还追加新的音符，新的乐曲；演奏曲目的难度也是循序渐进；利用PSP强大功能，甚至于只一台主机就能多人游戏，相信这款游戏能使大家在炎热的暑假用优美的旋律演奏出自己的火热青春曲！





攻评研



格兰蒂亚3

官方原名：グランディア3

角色扮演	PS2	SquareEnix	2005.8.4	7980日元
	DVD-ROM	日版	1人	年龄未定

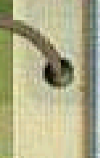
期待已久的RPG大作终于登场！

RPG大作格兰蒂亚系列最初上市是为与超级大作《最终幻想7》抗衡，并获得了一致好评。然而随着时代的变迁，游戏界也发生翻天覆地的变化，本次作品格兰蒂亚3由当年对抗的两大巨头联手打造，品质自然无庸置疑。4月公布，8月就上市，显然是要告诉我们本作“蓄谋已久”，厂商一直没有忽视玩家的期待。

希望本作能缔造出继“勇者斗恶龙”、“最终幻想”系列之后的第三神话，为RPG注入新的活力！

被无垠大海包围的大陆边际有一座名为提达洛斯的小岛，坐落在这宁静的小岛上，小村庄边缘的朴素车库里经常传出阵阵击打金属的声音。





少年踏上旅途 飞翔的向往



唯美的画风使人物活灵活现，令人在享受游戏的同时更能深深感受到厂商的非凡实力。

那是一名向往“飞行王修米特”传说的少年，倾注着自己的热情制作着自己的飞行器。“总有一天，我要越过无垠的海洋，到达新的大陆”是少年的理想，在少年的眼中仿佛已经看到了蓝天的尽头，他就是本作的主人公：由纪……

格兰蒂亚系列一直以精美的画面和唯美的画风被玩家们津津乐道，扣人心弦的剧情再加上变化莫测的超豪华迷宫更给格兰蒂亚系列披上了神秘外衣。利用ps2的强大机能，这次的作品更把游戏画面向上提高了一个档次，相信通过这部作品，广大的玩家能在欣赏美丽风景的同时轻松游戏。

另外，在史克威尔的超级大作“最终幻想”系列中飞行器占据了不可或缺的重要地位，驾驶员希德更是众所周知。希望这部作品能将“飞翔”发扬广大，与以前作品加以区别，能让玩家真正感受出两部大作的本质区别，并能感受出翱翔在蓝天上那种自由自在无与伦比的快乐。



攻评研



实况足球 胜利十一人9

官方原名：ワールドサッカーウイニングイレブン9

体育竞技	PS2	KONAMI	2005.8.4	7230日元
	DVD-ROM	日版	1~8人	全年龄

Winning Eleven, Winning Forever

现在就几乎可以肯定地说，今年暑期最火的游戏就是这个了。随着一代一代的进化，WE系列已经成为KONAMI事实上的顶梁柱，不仅仅在日本市场可以轻松拿到百万销量，即使是在中国玩家中也具有其他游戏所无法比拟的深厚群众基础。日本国家队主帅济科再次担任游戏代言人，而与他同时出现在封面上的还有当红球星中村俊辅，这种不多见的"双代言人"做法可以说是体现了KONAMI对本游戏的重视程度。

本作最引人注目的新要素之一当然还是新模式的追加。在新增的ニッポンチャレンジ Go For 2006（日本的挑战·通往2006）模式中，玩家可以带领日本队全程参与2006年世界杯的赛事。从球员选

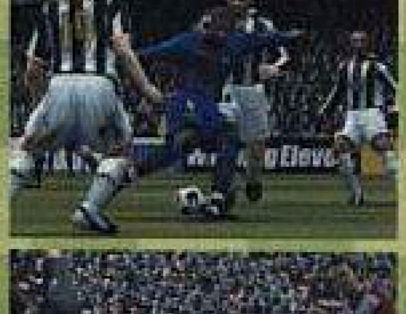








拔、队伍组建，到预选赛，再到决赛阶段，好好地过一把世界杯的瘾。尽管在这个模式中唯一可供选择的队伍是日本队，但是联想到国内众多修改高手对以往历代WE的"整改成果"，到时候我们能够玩到"中国的挑战·通往2006"也并非什么不可能的事情。





而网络对战的强化也是非常引人注目的一点。"FIFA足球"系列尽管在整体素质上与WE根本无法相比，但是以前仍然可以凭借着"支持网络联机"的特点负隅顽抗。随着联机模式加入到WE当中，这最后一丝的缺憾也被弥补了。游戏制作者表示本作中的网络对战将会更加流畅，也可以允许数个玩家同时使用一支球队进行比赛，还能在网络模式中使用玩家们在Master League中所建立的队伍。厂商还承诺将举办更多的官方赛事，尽管中国玩家现在可能还没有机会参与其中，不过对于WE的任何一项进步都是我们所乐意见到的！

攻评研



召唤之夜外传 黎明之翼

官方原名：SUMMON NIGHT OFFICIAL WEB SITE

角色扮演	PS2	BANPRESTO	2005.8.4	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	年龄未定

用双翼在黎明尽情翱翔的召唤之夜

召唤之夜系列在多机种上登场了多个不同的作品，深受广大玩家的热爱，这次又闪电报出在PS2上发表的续作黎明之翼，更会让玩家本已不够暑假游戏时光更为捉襟见肘。这次登场的本作的游戏类型是A.RPG，并可以交替男女两位主人公进行游戏。两位主人公各有擅长的特技，熟练的随机应变才是取胜之道。在召唤之夜系列中召唤兽一直有举足轻重的地位，在本作也不例外，不但有能给予敌人很大打击的召唤兽，还会有与主人公一起与敌人战斗的召唤兽出现。此外，该游戏里还有大量的解谜要素存在，千万不要着急游戏而跳过剧情！



精评

装甲核心·最后掠夺

官方原名：アーマード・コアラストレイヴン

模拟射击	PS2	FROM SOFTWARE	2005.8.4	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

在钢铁战甲中屹立不倒的身躯

如果你留意过"装甲核心"系列的续作发售速度的话，就会发现仅仅在PS2平台上它就已经推出了七款之多。显然FROM SOFTWARE并没有觉得这个速度太快了一点，他们甚至还大张旗鼓地为这一部"系列第10作"宣传造势，预订购买本作的玩家可以获得一张"10作纪念特典DVD"。联想到本作的副标题"Last Raven"（Raven意为乌鸦，也可翻译成掠夺），难道真的是要最后再捞一把玩家的钱么？哈哈。

玩笑归玩笑，该系列的素质还是得到了玩家的好评的。本作将再现机器人驾驶模拟的快感，游戏中包含了70个以上的任务，还有数种难度可供选择。机器人改造系统也是重头戏之一，制作者称游戏中的可选部件数量众多，不同的组合可达到百万种以上！好吧，不管它对你钱包的"掠夺"是多么的疯狂，座舱模拟类游戏的爱好者看来还是得乖乖买一套！



任天堂的创意探索

就在宫本茂戏谑索尼和微软的游戏创意贫乏时，任天堂也在为自己的游戏要如何体现创新而努力着，从不断向社会搜集意见，以及在家用机的设计上脱离高性能的竞争等方面，都体现出了任天堂的决心。任天堂是家用游戏的领路人，现在要自告奋勇地承担了游戏创新与转型的重任。作为玩家，我们感激任天堂的努力，同时也期待他们能给以后的游戏带来新的惊喜。

□文责/电软特别策划二队

秉承创新精神的NINTENDO

关于PS3和XBOX360，除了价格、发售日之外，人们更多关心的就是大幅进化的游戏画面。而索尼和微软在E3上大张旗鼓宣传的，也正是未来主机强大的机能所能带给人们的视听震撼。与之相反，游戏界的老字号任天堂却表示要退出这场日渐激烈的主机性能大战，转而潜心研究游戏的可玩性。特立独行的处世风格固然非常顺应当今的潮流，然而在强大的对手面前要个性又有几成把握呢？依现在的情况来看，宫本茂很乐观、岩田聪很支持，而这更是老山内的一贯主张，唯一担心任天堂未来命运的就是无数忠实的玩家了。任天堂不担心其实也是假的，家用机市场的惨淡充分说明当年叱咤风云的势头已经不在了，而丢掉的市场在短期内想要争取回来也是不可能的。就算人们认可了任天堂的创意游戏路线，可大环境还是要看微软和索尼的脸色，终究现在人家是主流。任天堂的路即使正确，但并不好走。

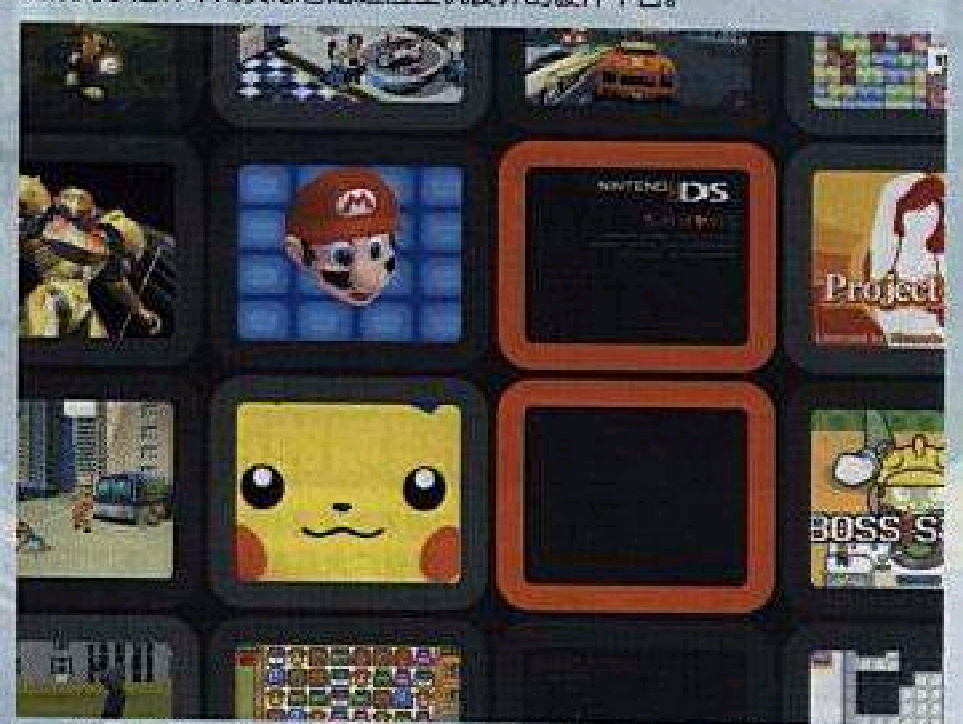
传统的进化与进化的传统

家用游戏从诞生至今不过20来年，在这20年间，游戏经过不断的技术革新以及品种的演化，形成了今天拥有高端科技的多媒体娱乐终端，游戏的周边设备应有尽有，游戏软件的种类也是近乎拓展到了极限……这些变化对于亲身经历了这段历史的玩家来说可谓是感慨良多。不过现在的进化还都是在原有模式基础上的技术革新，游戏的方式仍旧是电视、游戏机、软件、周边，不同的是最早的模拟信号彩电变成了高清晰的HDTV，游戏机从儿童玩具变成了功能强大的数字家电，软件不再是容量不足1MB的集成电路板，而是动辄几个GB的大容量光盘，周边则更多了，除了光枪之外还有像什么跳舞毯、太鼓、EYETOY、键盘等等。这些新鲜的事物都是由原先的FC一步步发展而来的，虽说传统，却也在玩家心中树立了牢固的游戏观念。话说回来，这说明现有的这一套并没有过时，贸然选择大刀阔斧的改革也许并不合时宜。就像当年的VB，就算它的失败大都归罪于当时的泡沫经济，然而想法超前而技术不够成熟却是它自身的致命伤。明年将要推出的Revolution难道已经具备了推翻过去的实力？但从3倍于NGC的机能这么模糊的概念中，很难想象它会改写游戏的历史。

20年的时间算是很长了，如果任天堂的确认为已经到了更新换代的时候，那么他们必然是有了足够的准备。但对于一个新兴事物的诞生，20年又只不过是弹指一挥间。从起步到成熟，然后再经历繁盛，最终当发展到一定阶段时才进化为新的形态，这段完整的演变通常是需要很长的时间积累。作为一种娱乐手段，它的生命力及形态存在极大的不确定性。像棋牌类娱乐工具，随便举个例子就有百年乃至千年以上的历史，像围棋、麻将、扑克等。而随着时代的进步和各国文化的交流，娱乐文化的流行演变速度也跟着加快了脚步，最有代表性的就是音乐，最开始的古典音乐有着数千年的历史，而民间戏曲乃至京剧的形成也有几百年，后来革命样板戏的寿命有十年，可现在的流行乐却是一两年就换个花样。游戏属于哪一类呢？严格来说应该是介于两者之间。其出现就是科技进步的产物，而其进化过程却是在发扬传统。其变化与科技以及人们的品味都有一定的关系，也就是受主观与客观双方的影响。长时间不变不可能，瞬息万变更不现实，到底该不该变不是任天堂一个厂商可以说了算的。

“Revolution”到底有多革命？

家用游戏在诞生之初就是个世界性的产物，虽说是以日本为首，然而欧美和亚洲的其他国家地区也在很短的时间内就引入了这一全新的娱乐方式。而且任天堂作为一个跨国的公司，在游戏的开发上也就适当兼顾了东西方的不同口味，所以在起初的形态就比较完备。而经过了这么长时间的发展，这一模式正是被人们所接受，状态如日中天，而且群众基础也非常深。由此可想，任天堂的创意不太可能是要推翻固有模式，Revolution最多是个探索的过程。就像NDS，基本上还是沿用的传统模式，只是在细枝末节上做做文章。而且现在从推出的软件上看，游戏厂商根本没有准备好怎么为这款掌机制作软件，原创的游戏非常少，而且质量高的并不多。至于那些已经形成系列的大作，更是不知道应该怎样来适应NDS的双屏和触摸笔。PSP则不然，其设计就像是便携的PS2，原有的家用机游戏都可以轻松移植，游戏厂商自然会更倾向于这种不用费心考虑适应主机设计的硬件平台。



Revolution不太可能创造奇迹是被当前的大环境所制约的，然而任天堂历来的倔脾气也不会改，既然说了，岂有不做的道理，而且未来会怎么样谁也不知道，试过了，可能会成功，如果不试则永远不会成功。任天堂的游戏是人人称道的，在创意方面更是走在业界前列，在没有正式公布Revolution的规格之前，我们很难想象任天堂会把未来的游戏带往什么方向，谁又敢现在就说Revolution不够革命呢？不过至于Revolution到底有多革命，还是要任天堂亲自为大家揭开谜团。

回首任天堂的创意探索之路

任天堂在N64之前所体现出来的是一种近乎业界标准的典范作用，而现今流行的GBA、NGC以及NDS则开始走自己的新路，甚至逐渐尝试探索创新，前面的诸多评论也只是个引子。下面就让我们一起来看看任天堂现在以及未来的另类创意之路吧……

GBA—继承掌机神话的创意启蒙

掌机这片领土被任天堂一家占据的局面是从GB后期一直到PSP推出为止。而GBA在这段时间里是最风光的，由于从刚刚推出时，掌机市场就已经被GBC清理过门户了，所以GBA简直是在毫无竞争对手的情况下独霸了这么一大片天下。既然位置稳固，那么也就不用担心游戏软件的阵容以及主机的销量了，于是从2001年至今，GBA上的垃圾游戏数不胜数，真正精品所占的比重越来越小。就像当年的PS一样，当在某一领域处于明显的优势后也就变得不思进取了。然而到了GBA的后期，关于游戏性的呼声渐渐高涨。在家用机领域屡屡受挫的任天堂逐渐把游戏性摆在了重要的位置，于是后期便出现了一些优良的作品，甚至是为卡带加装了特殊外设的创新游戏，这些都代表了任氏掌机由追求数量向追求质量的转变。



首先谈一下GBA的游戏创意。GBA推出已有五年，从它近期发售的游戏中，我们便可以品味到它逐渐走上创意之路的点点滴滴。GBA在登场初期，游戏基本只是在画面与系统的基本方面有了一定提高，而游戏方面，一开始也只是以移植作品作为主打项目，没有什么值得一提的创意游戏，无论是游戏方式，或者是游戏手段与传统的游戏没有任何区别。不客气地说，当时的游戏只是一种模式化的量产型卡带而已。但是随着市场大环境的风起云涌，GBA的创意游戏终于悄然登场，掀开了创意游戏的全新一页。事实又一次证明，只有竞争才能进步，机能与画面并不能左右主机的命运，真正的关键还是游戏性。

用附加值来打造精品游戏

在阳光明媚、室外温度攀升的某一个下午，一名少年只身烈日下，全然不畏阳光的暴晒，一边流淌着汗水一边摆弄着手里的小玩意，并时常口中念念有词，以至于旁边路过的邻家大婶忍不住发出一声叹息："哎！这是谁家的孩子啊！好可怜啊，已经被晒糊涂了！"对，这就是GBA上的一大创意游戏《我们的太阳》，这款游戏的创意就是充分利用外设，把游戏人从阴暗狭窄的房间中释放出来，使玩家可以在阳光下享受到另一番游戏的感觉。而这类依靠增强卡带和外设的功能，并以此填补游戏机能上的先天不足，不正是创意游戏的一大代表吗？在GBA上还有很多游戏属于这类游戏，比如说：《回转瓦里奥制造》、《耀西的万有引力》、《大金刚摇摆之王》等，这些游戏都将GBA的机能发挥到了极致后，再加上利用外设，给玩家带来了全新的感觉，并都取得了不俗的成绩。这类游戏更向业界证明，游戏的种类多种多样，只要厂家用心，在游戏中倾注自己的灵感，就一定能取得成功。如果将那些成名已久的大作名作比喻为名山大川高耸入云，那这类创意十足的游戏就是宁静小溪流水潺潺，正是这种另类异样的感觉，才能为游戏业不断注入新的活力，才能让游戏做到真正意义上的无处不在。



↑同一游戏场景在不同的时间表现也不一样。

成功可能来自瞬间的灵感

接下来是另一类创意游戏，这一类游戏比起前一类更是有过之而无不及，前一类游戏的创意还需要外设和增强卡带功能来弥补主机机能的不足，这类游戏则完全是在游戏上作文章，强调的重点就是玩家最关心的游戏性。这类游戏的代表之作不用我说大家也知道，那就是好评如潮的《瓦里奥制造》。在这款游戏中，没有跌宕起伏的剧情，没有华美绝伦的画面，更没有神秘复杂的系统，游戏性是这款游戏的唯一主题。200余个玩法各异的小游戏组成了这款游戏，玩家必须掌握各种玩法才能顺利过关，如果喜欢上哪个小游戏，玩家也可以不断挑战，创建自己满意的完美记录。这类以集聚众多创意为一身的游戏其实倒并不一定需要费多大工夫，然而就是需要这样一个好点子，就能使这款游戏胜过画面华丽而毫无内涵的作品百倍。到底大家拿起掌机来玩的是什么？傻子都知道，不是画面！

作为GBA这款机能不是很强的掌机，与其思考如何实现3D，还不如来点实际的想法。画面好、游戏性也好的游戏自然是精品，然而假如画面一般而游戏耐玩的话也是成功，追求画面的话则只能火爆一时，当玩家看够了，这款游戏也就没价值了。以此看来，画面对于游戏的帮助只是锦上添花的效果，要想制作一款好游戏，哪怕是集合一些微小的创意，也能集合成巨大的成功。

终结一个时代的启蒙者

现在的大部分游戏都存在着一个通病，那就是游戏时间长，玩家熟练掌握游戏系统之后，剩下的只是机械地重复已经烂熟于胸的操作来推进游戏的剧情。在游戏机能日益强大的今天，有些厂商乐于在容易体现出自己实力的画面上大作文章，于是市场上一度出现了打游戏比看电影过瘾的局面，可惜再华美的画面最终也不能遮掩住游戏本身的苍白；有些厂商为了迎合大众口味，盲目将游戏的难度大大降低，甚至失去了该游戏原有的魅力，一度有很多老玩家就经常抱怨现在游戏的难度太低，自己的实力完全得不到发挥，大有英雄无用武之地之感，甚至有些玩家索性改玩网络游戏。还有些厂商则很少去开发新的游戏，只是将原来的经典游戏复刻，顶多再追加上一点点可有可无的所谓新元素，便登陆到多个游戏平台，俨然一副老本够吃的大家风范，然而玩家真的能养成只吃冷饭的"好习惯"吗……

另外，由于掌机上的游戏很多，所以造成了游戏内容大同小异，玩家也渐渐只玩大作和名作，忽视了很多小厂商的优秀作品。使得部分优秀的游戏业逐渐陷入一个游戏叫好不叫座，厂商总说玩家越来越挑剔，玩家总说厂商越来越不用心的怪圈。其实解决这种问题的方法很简单，就是为游戏增添一些独有的创意，可能做起来会有一定的难度，然而为了游戏业的发展这却是必须的。GBA的后期已经开始尝试了，虽然软件数量逐渐减少，然而质量的提高也是有目共睹。GBA创造了任天堂在掌机界的辉煌，也结束了一个盲目的时代，作为启蒙者，它值得缅怀！



NGC—道路曲折的创新生存战略



相信大多数玩家都知道，任天堂是从做纸牌起家的，而在游戏业界的发迹则是从家用机上开始的。虽然在家用机领域中，任氏的铁腕帝国只在FC和SFC上持续了两代就在32位大战中被新加入的索尼所终结；然而任天堂在家用游戏机硬件设计上的创新其实一直都没间断过。从FC磁碟机到SFC后期通过卫星提供游戏服务，尤其是后者，这种观念即使在今天看来仍然是极为前卫。之后推出的VB更不用多说绝对是极富创意的游戏主机。不过对一向以创意取胜的任天堂而言，这次正是因为VB设计上过于前卫的理念反而导致了这台超强主机过早地夭折。由此事件，我们也可以看出来好的创意虽然不论对主机和游戏都有着很强的促进作用。

然而真正的“好创意”首先必须得符合当时的客观条件。所谓“创意”必须要另类、要有个性、要出乎人们意料还要在时代上有超前性，但是在这个“超前性”的度上面的把握必须十分精准；VB正是由于其过于超前，以至于绝大部分玩家无论是从经济上还是心理上都难以接受，最终导致了其的失败。吸取了VB上的教训，任天堂在接下来两代的家用主机设计上对硬件性能创意和新奇方面的追求就要弱化了许多。作为32位主机大战最后登场的角色，性能相对强上许多的N64由于发售时间太晚错过了太多的先机最终没能力挽狂澜。而在最近一轮的主机大战中，NGC的发售时间处于中间，硬件性能也是比上不足（XBOX），比下有余（PS2），可以说是一台“中规中矩”的主机。NGC在硬件设计上也主要是追求更强的性能，满分作品“赛尔达·风之韵”就充分利用了NGC强大的机能营造出了极为漂亮的画面。不过这并不代表NGC上没有优秀创意的好作品，下面就让我们筹要看看其中的佼佼者吧！

将周边作为创意发挥的平台

由于NGC硬件设计上的限制，注定了其上不会出现大量以创意为主要卖点的作品，如果仅仅是通过NGC主机本身来制作创意型游戏，难免会受到诸多限制。既然如此，那么不妨以NGC主机作为媒介，通过特制的周边与游戏的配合，以期给玩家们带来全新的游戏感觉，这不失为一个突破点。开发周边的做法，对任天堂而言，其实早在FC时期就已经有过，但凡玩过FC的朋友相信也都对当年那些光枪设计游戏不会陌生吧？“打鸭子”、“打飞盘”等等经典作品，虽然只是加装了一把玩具般的光枪，带给玩家们的感觉竟然完全不一样。可以说，自从FC上的光枪开始，游戏厂商就对“周边＋游戏”的创意产生了不小的兴趣，之后一直有不少此类作品问世，不过真正再次大红大紫则是要等到KONAMI旗下最为著名的音乐舞蹈类游戏DDR的发售了。

DDR，其意义恐怕更大的不是在于音乐类游戏的开创者，而是其通过与跳舞毯联动进行的游戏方式。在此之前，玩家玩游戏一直都是用手的，DDR和跳舞毯的到来让人们发现原来除了用手，原来还可以用脚来进行游戏的。再加上要真正玩好本作就得一改以前整天都得坐在电视机前一动不动的游戏习惯，让大家放下手柄，舞动自己的身心；当年DDR之所以能够红遍全球，尤其是在对游戏一向持鲜明抵制态度的我国传统舆论压制下风靡中国，正是拜“既能娱乐、又能健身”这一标语所赐。从跳舞毯上，我们看到了，周边与游戏的完美结合。

同类作品，还有之后NAMCO的太鼓达人系列。之前已经说过，以任天堂一贯追求游戏性的个性，虽然当初由于主机竞争需要，在提升主机性能的同时，留给厂商发挥创意的空间不可避免地受到了压缩，但是任天堂是不会就此放弃的。DDR和太鼓达人的成功例子，给了任天堂一个很好的提示，以此为基础，再加上任天堂自己的发挥，最早打造出了“金刚手鼓”这款游戏。要玩本游戏，就得像“太鼓达人”一样购买专门的周边“金刚手鼓”才行，这个“金刚手鼓”外形与非洲传统的羊皮鼓非常类似。游戏的时候需要玩家拍击鼓的左右两个鼓面来控制大金刚的左右行进，同时拍左右鼓面大金刚就会跳跃；由于该鼓中还内置了一个声波感应装置，因此玩家除了直接敲打鼓面之外，还可以通过鼓掌的方式让游戏中的大金刚发动攻击等，可以说是一款同时具备了音乐游戏与普通动作游戏双重风格的作品。



作为NGC上创意型游戏的代表，金刚手鼓系列的素质可谓是相当之高。不过由于NGC主机本身在普及度方面的欠缺，再加上想体会到本作神髓就必须要购买的周边金刚手鼓，多重因素的限制导致了本作最终没能大卖。通过周边来扩展游戏，“金刚手鼓”只是一个比较鲜明的例子，事实上，NGC上还有不少此类作品，包括生化4的电锯手柄等，不过这些游戏更加侧重的还是游戏本身，周边对游戏趣味性的影响不会很大，因此提及此类游戏时人们往往还是将其归为传统游戏一类。然而通过发售周边来改变游戏性的方法毕竟有着明显的弊端，那就是人们必须额外掏钱购买周边才能享受到乐趣，此种做法多多少少会引起玩家们作为消费者时的抵触心理，因此也就注定了任天堂不会也不能将之作为发挥创意的主要途径。

利用联动打造新的游戏方式

众所周知，掌机是任天堂的摇钱树，掌机市场，对于已经在家用机市场的争夺战中接连失利的任天堂来讲，可以说是一个大大的聚宝盆。也正是因为任天堂一直将掌机游戏市场牢牢地控制在自己的铁腕帝国之中，才能在其家用机事业进展不顺利的情况下还能每年保持财政盈利，让别的硬件厂商羡慕不已。然而，如日中天的GBA系掌机除了能给任天堂带来大量的直接或间接经济受益之外，还能不能利用它来扶NGC这个阿斗一把，帮助它在主机大战中多争取到一点主动权和筹码呢？相信这也是任天堂的高层们一直都有在思考的问题。

以家用机为媒介平台，将之与自己发售的掌机相连接，从而打造成一个集交换资料、支持多人对战的小型局域网络游戏服务系统，这种构想其实在任天堂早期的主机上就可以看到雏形。早在16位机时代，也就是超任后期，为了抗衡SS和PS这样的32位主机比之高出不止一个层次的画面效果所带来的压力，任天堂除了发售一系列大作之外，还开发了专门用来在超任上玩GB游戏卡带的周边SUPER GAMEBOY。有了这款周边，玩家就能在超任上玩GB游戏，而当时正好是怪物软件口袋妖怪刚开始出道，对玩家而言确实有着不小的吸引力——不过福兮祸所伺，也许正是因为这个原因导致了任天堂错误地估计了当时的形势，一再推迟发售的N64最终以惨败而告终。SUPER GAMEBOY这款周边，只是能让玩家在家用机上玩到掌机游戏而已，说不上是真正的在两者之间建立了联系。

索尼曾经在PS时代发售过一种专门的PDA，玩家既可以用其玩专门的游戏，也可以将可以与PDA联动的家用机游戏上的迷你游戏下载下来玩，而在

PDA上培养的角色和资料又可以重新传回家用机上。PS末期发售的超人气RPG最终幻想8上的卡片游戏就可以这么玩，而且有几张特殊卡片还必须利用到PDA的联动功能才能收集得到。记得当时国内由于货源不足，导致PDA价格狂涨。家用机与掌机之间的联动，在此时算是有了一个比较明确的方向，作为这方面始祖的任天堂自然注意到了这个情况，因此才有了此后一系列的举动。

NGC早在性能公布之初，就已明确表示其将可连接GBA进行互动，任天堂也一直以此为新主机的一大卖点大肆宣传。虽然那早期利用到这一功能的NGC游戏也有不少，但是几乎都没有什么名气。因此可以说，关于这一个创意，主机在硬件支持上早已没有任何问题，之前欠缺的，只是一款足够分量的作品，而任氏旗下的顶级作品——赛尔达和口袋妖怪，当之无愧的有着这个资格与实力。

NGC版的“赛尔达传说·四支剑”本身只是一款画面强化后的GBA版完全移植作，如果只玩单机模式则难以体会到本作的发光之处。之所以取名为“四支剑”，当然是四个手拿宝剑的林克们都登场才是完整的作品。利用GBA掌机当手柄，以NGC为游戏平台，约上几个好友就能展开一场激烈又不失趣味的冒险之旅。同样的，虽然GBA与NGC的口袋妖怪的联动仅仅只限于将掌机上获得的稀有妖怪上传到NGC上，这样就能够操纵通过上传得到的妖怪们展开战斗——看似普通的创意，却因为有着口袋妖怪这个真正的“怪物软件”的支持仍已获得了不小的成功。可以说，目前NGC与GBA联动的方式还是比较初级的那种，从任天堂透露的种种意向来看，其未来的家用主机与掌机共同打造的网络将会给人们带来更多新奇的体验与感动，也许会创造出一种全新的游戏方式也说不定。



NDS—为复古注入新活力的掌机



抛开还没发售的Revolution，NDS算是任天堂在纯粹的创新路线上踏出的第一步，不过在想了很久之后，还是决定给下面的部分起这样一个题目。“为复古注入全新活力”这样的形容用在NDS上并不难理解，就说其外形，了解任天堂老掌机“Game&Watch”的玩家应该都记得当时“大金刚”那款掌机吧，双屏可不是NDS的首创。所以从外观上讲，NDS也算得上是走了一把复古路线。然而就在这样近似复古的设计上，NDS却用创意大做文章，在游戏的操作上加入了触摸笔和麦克风，使这款掌机看起来越发复杂。

NDS游戏的创意虽然新颖，但其实早就被硬件的设计给限制住了。各厂商在开发游戏时首先想到的就是支持双屏、触摸以及麦克风，而至于其他的方面则没有额外的考虑。像GBA上面那些为了实现特殊功能而为卡带加入水平感测器等额外装置的做法，在NDS上就比较难实现了，这也并不是说厂商偷懒或是NDS本身的卡带机能不足，只是目前连NDS本身的全部创意设计都还没能充分发掘出来，厂商们自然也就没有工夫再琢磨别的了。

目前，NDS上的游戏基本可以分为五类，第一类是完全利用机能型，也就是游戏的操作基本只用触摸笔和麦克风来完成；第二类与第一种完全相反，就是坚定走传统路线，几乎完全利用不到那些独特的设计；第三类是创意拓展型，意思是不只利用触摸笔和麦克风作为游戏的操作，而且将其中的功能拓展，其具体含义我们会在后面介绍；第四种是传统附加型，也就是把传统的游戏加入全新的要素，游戏的主体基本上是与原先相同，然而在操作以及游戏的内容上加入了专为NDS设计的要素；最后一种是仿真类游戏，这些作品往往是利用NDS和现实中某些物体的相似性而设计的模拟真实环境的游戏。下面我们就分门别类地谈谈这些游戏和它们所包含的创意。

利用联动打造新的游戏方式

放在第一个说的自然是完全利用NDS机能的游戏类型。在去年年底首发的软件当中，《愿为你而死》就是这样一款彻头彻尾利用触摸笔和麦克风控制的游戏，虽然现在看来这款游戏的流程太短，不过在当时来说，其中的创意却令人感到一种从未有过的新鲜感。《愿为你而死》只是一个开始，任天堂在当初设计NDS时，使希望在主机推出以后会出现越来越多诸如此类的好游戏，然而面对无数将现实利益摆在第一位的游戏厂商，让他们整天挖空心思去琢磨创意是很不现实的，因此在后续的作品中，除了《触摸瓦里奥制造》之外就鲜有这类的好游戏了。

《触摸耀西》和《触摸星之卡比》也算是这一类游戏，不过其耐玩度却不敢恭维，大概就是因为创意的拓展和延续太难了，所以在游戏之初乐趣十足，然而到了后期便觉得渐渐乏味，也有流程太短的抱怨。玩家们会发现，执著开发这类游戏的厂商也就是任天堂自己，别的厂商很少愿意为了实现这些功能而开发一些不见得热卖的创意游戏。这类失败的例子也不少，例如《滚滚兔》，超乏味的游戏规则，没什么亮点的游戏画面和系统，其开发宗旨只是为了触摸而触摸，很有牵强附会的感觉，这类游戏甚至还没有《触摸瓦里奥制造》中的隐藏小游戏好玩。可见大多数厂商还是不能很快适应NDS的路线。

用触摸和麦克风代替十字键和其他按钮的想法几乎可以算是一场彻底的操作革命，无论对于游戏开发厂商或者是普通玩家都需要一段适应过程。特别是有许多著名的大作已经形成系列，其操作模式早已固化，因此NDS便无缘这些大作，甚至是某些游戏类型。最突出的就是格斗游戏，哪个格斗游戏可以用触摸笔玩?就算是GBA按键少，那上面还有《铁拳》、《KOF》以及《街霸ZERO3》这样的好游戏，可是如果把它们放到NDS上，别说操作方法受限制，连双屏也显得很碍眼。不能说双屏、触摸还有麦克风都是鸡肋的设计，只能说新生事物的成长需要一段时间，游戏厂商的创意也要有个积累的过程。估计等到Revolution发售之后，凭借主机之间的互动，NDS上又会涌现出一批经典的好游戏。现在任天堂对于NDS未来的构想应该是非常广阔的，我们需要做的就是等待众多游戏开发厂商的灵光一闪了。



坚定传统路线吸引老玩家

第二类坚持走传统路线的游戏目前属于少数派，因为其他游戏多多少少都会涉及一点触摸或者麦克风。可就是有这样一些游戏完全不理会NDS的良苦用心，依旧我行我素。像首发的第一款赛车游戏《沥青都市GT》，不但执著地采用传统的操作方式，就连下屏的利用都不是很积极，有谁在游戏的过程中会频繁地注意下屏中的地图呢？估计当初做这款游戏的厂商就非常苦恼，不知道在一款赛车游戏上怎么用笔或者用嘴来控制，于是干脆把画面做得华丽一点，而且抢在与主机同时发售的档期，凭借率先推出的优势来带动销量。与之类似的还有《极品飞车 地下狂飙》，除了把下屏当成地图，EA也拿触摸和麦克风没辙。这款游戏也就只能靠系列固有的名气为自己招揽玩家了。



赛车竞速这类的游戏在NDS上是除了格斗类游戏之外，第二尴尬的游戏类型。任天堂不是标榜创意吗？《马里奥赛车DS》又能怎么样？连制作人都说，为了保证游戏的流畅，和操作的简便，他们已经把原先设计的触摸要素全部去掉了。这就更体现了传统游戏与创新要素的矛盾，就算是任天堂自己也意识到了这一点，所以在对待某些传统经典游戏上，NDS的创新机能也不得不做出让步。

数量与质量的鲜明对比

第三类创意拓展其实是为数非常少的一个群体，不过说到此类游戏的品质，那可是有口皆碑。这一类的游戏不但需要用到特殊的操作，而且有的干脆去涉及一般游戏没有想到的领域。举一个简单的例子就是《吃豆》，即是那款需要玩家自己用手画出小精灵来吃掉敌人的游戏。这款作品其实就是来源于传统的益智游戏"PAC-MAN"，只不过借助NDS的触摸屏彻底把游戏的方式进行改变，游戏的主角要由玩家自己用笔来创造，包括转弯等动作也要玩家画出"墙壁"来阻挡小精灵的前进路线。其中还包括许多小游戏都是需要玩家画出来，这款游戏不再只把触摸笔当成操作的手段，而是融入游戏的一部分，在人与游戏的互动上迈进了一步。不过这一类游戏面临的最大问题还是流程短，如果你玩得非常投入的话，估计没半天就可以通关。面对这么好的游戏，谁不希望游戏的内容也能够庞大一些呢？不过事物没有完美的，在游戏的创意上能有亮点，就不愁将来会推出更加完善的作品了。

在这一类游戏中也有将NDS拓展为学习工具的软件，就像当初GBA曾推出过的英语学习软件一样。NDS具备手写输入功能，因此在学习的功能上更近了一步。最近推出的《大脑锻炼练习DS》就是这样一款寓教于乐的学习软件，其中的算术题或者记忆练习等都可以让玩家用笔来作答，就像是在答卷一样。这样的软件对于小学生来说可是非常有帮助的，用这么新鲜的方式来学习绝对可以提高他们的兴趣，效果当然会比枯燥的看书作题要有意思多了。这类软件当然也有点应景的嫌疑，一水儿的游戏软件有可能让部分家长把NDS当作是耽误孩子学习的大敌，所以既然有这个设计方面的长处，加上这款游戏的开发难度不高，任天堂自然不会放过这个领域。而事实也证明，这款游戏的确受到了极大的欢迎，成为了继《任天狗》之后又一个带动主机销量的热门软件。



任天堂把NDS设计得离普通掌机是远了一点，然而正是因为这样，所以在别的掌机无法做到的方面，NDS就可以尝试一下。这种创意拓展的软件虽然目前的数量非常少，不过潜力还是非常大的，例如传闻已久的PDA软件等。随着这类软件数量的增多，NDS的其他游戏功能或者是除游戏之外的用途将会不断发展壮大。

给老汤加点儿调味料

原本以为把传统老游戏移植过来，只是为了显示机能或者是满足玩家的怀旧心理，然而通过《马里奥64DS》、《山脊赛车DS》这些软件，我们发现任天堂这次的移植路线非但不是原样照搬，而且还将更精彩的内容赋予到这些老游戏当中。就举上面这两个例子，《马里奥64DS》的原型就是N64版上的经典名作《马里奥64》，NDS版的该作保留了原有的风格和关卡设计，同时加入了另外3名角色、30余款迷你游戏、还有新设计的30个关卡等。相比原作，这款移植作品显得更加完美，也是NDS上首款销量破百万的游戏软件。至于《山脊赛车DS》，虽然没有马里奥那么成功，但是比起它所移植的原作来说在品质方面也提高了不少。例如新加入的10款隐藏赛车，以及用触摸笔来开车的全新操作方式，都大大提高了原作的耐玩性。

除了移植作品，还有一些是在经典游戏的后续作品上作文章的。像《恶魔城》、《银河战士》、《新超级马里奥兄弟》、《半熟英雄》还有《三国志DS》。这些游戏的特点就是基本保持了系列作品的原貌，而在细微的地方加入了全新的要素，如《恶魔城 苍月的十字架》中新增了手动封印敌人灵魂的模式；《银河战士》里加入了5种不同的操作系统；《新超级马里奥兄弟》利用到了无线双人联机协作；《半熟英雄》便是在战斗系统上做文章；而《三国志DS》则是用触摸笔简化了手柄操作菜单的繁琐过程。

NDS用来玩已经形成系列的作品的话，对于主机的创新设计是有一点浪费，包括上面提到的这些游戏，就没有一款是能够充分利用到NDS所有创新设计的。不过这些游戏本身就拥有相当巨大的号召力，因此任天堂也不能放过这些好游戏，然而玩家们也会有这样的担心，那就是为了适应新主机而强加入的新功能是否会破坏原来游戏的感觉呢？譬如《最终幻想3》和《口袋妖怪 钻石·珍珠》这两款大作可是有着非常深厚的群众基础，《最终幻想3》几乎可以说是纯移植作，然而从迟迟不公布消息的态度来看，在新加入要素的考量方面肯定是遇到了不小的阻力。而《口袋妖怪 钻石·珍珠》作为任天堂的看家作品，在适应NDS的机能上肯定也要狠下一番苦功。究竟结果如何，相信有了前面的例子，任天堂不会令我们太失望。

模拟现实生活的新意

玩家在玩游戏时，大多数是把自己融入到其虚幻的世界当中，而在真实性上往往差得很远。面对冷冰冰的屏幕，玩家与游戏的交流全是利用按键完



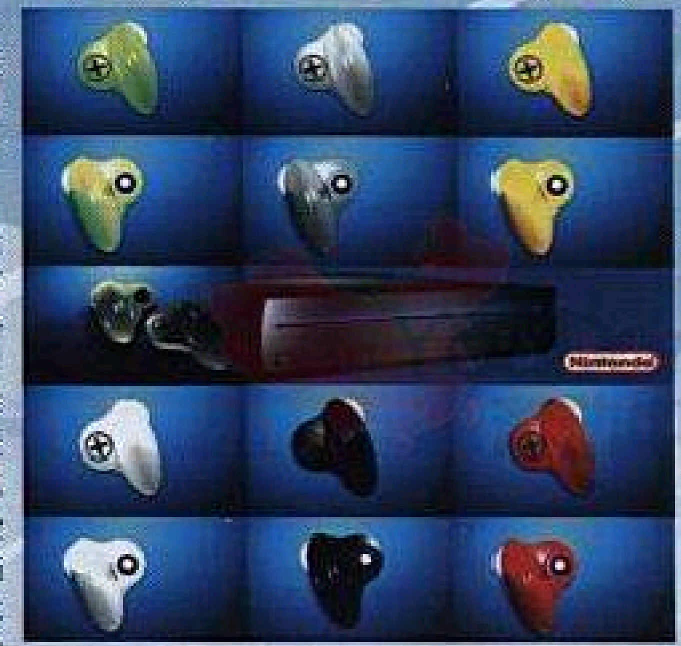
成，游戏机只是一个能够呈现虚拟的机器。NDS在仿真方面的优势打破了这种沉寂，将模拟现实生活带到了游戏当中，而且利用触摸笔和麦克风把虚拟和现实的差距拉到最近。在这类软件中，最突出的就是《任天狗》和即将发售的《孤岛冒险》。

《任天狗》这样的游戏在过去的GBC上也有过类似作品出现，其中的触摸都是用光标来完成，当然是不支持语音的。NDS的《任天狗》首先是画面精良，将15只小狗做得如同真实一般，然后是所有饲养和训练的操作都是用触摸来完成，而且小狗对主人的呼唤也能做出反应，大大加强了人与电子宠物的互动，使电子宠物与真实宠物的差距变小。这款游戏绝对是目前所有电子宠物游戏中的巅峰作品。另外的这款《孤岛冒险》则是把NDS当成了生活中的工具，例如把触摸笔当成钻木取火的木棍，把NDS当成做饭的锅等，其模拟的仿真程度真是让人赞叹厂商的这些绝妙想法。

可惜的是，这类游戏的数量也不多，和创意拓展类的软件一样是求质量不求数量的难得佳作。然而要想让NDS的创新设计得到认可，这类软件又是不可或缺的支柱。任天堂在高呼游戏创意的时候，正是这些好游戏的出现给了他们足够的底气。任天堂不会忽视这些软件的开发，只是这类游戏的出现需要经验的积累，玩家要给任天堂一些时间。

REV——关于未来游戏创意的展望

本届E3展中任天堂的新主机"革命"是三大新主机中唯一一款没有展出实际游戏画面的，主机的详细性能数据透露的也十分有限，就连好不容易展出的主机造型也只是一个纯光驱造型的长方体，游戏方式、手柄、周边等大家关心的具体资料可以说让我们对其了解程度十分有限。如果单就我们已知的这些数据以及那个光驱造型来看，REVOLUTION别说是革命，甚至可以说是一点创意都没有；不过任天堂社长岩田聪曾经明确表示过"革命"将是一款完全不同于传统家用游戏机的新概念产品，根据任天堂以往一贯的作风来看，在创新这一方面，其一向是说得出做得到的。因此，体现"革命"最大创意的地方，很有可能就是至今仍然没有公布的游戏操作方式——有可能是新手柄，也有可能是别的什么你我完全想象不到的东东。





一现在外界对于革命手柄的猜测多以分离式为主，并且可能会加入玩家的位置感应系统，可手感就不得而知了。

最近网上流传不少有"革命"新手柄的设计概念图，虽然目前还无法确定这些图片是否真实，不过这些极富创意的手柄设计图都足以吸引到大量玩家们的眼球。当然，我们不能肯定"革命"的操作方式必然与手柄有关，就在今年E3展开始的前两天，网上突然爆出一段有关"革命"的宣传视频。在这段视频中，我们可以看到"革命"是通过全息投影头盔以及身体动作感应系统来实现对虚拟世界的模拟和再现，这种以往只能在幻想小说中才能看到的设定似乎一下子变得伸手可及。虽然最后证明这段视频并非来自任天堂官方，而只是任天堂饭自制的作品，不过小编们仍然为此兴奋许久。从已明确公布的XBOX360和PS3上这两款主机上我们能看到的只是更高更强更离谱的硬件性能和似乎已经到达极致的画面表现能力，可是作为玩家，我们对主机和游戏的要求难道真的仅止于此吗？游戏，作为一项娱乐活动，首先应该是以能给玩家带来快乐为前提，当纯粹的硬件性能与表现能力比拼的提升空间已经不大的情况下，是不是已经到了该换个思维，另谋出路的时候呢？任天堂的"革命"及其所提倡的创意或许真的能给现在这个缺乏活力的游戏业界带来一片生机。



只言片语的精彩

我们用言语记住语言的经典，经典也就将带着我们永恒。



"What I do, I do……with no regrets. I will live with my sorrow……"

"我去做的事情，从一开始就不会后悔。所谓伤痛，我会背负着它一起……走下去。"
from Yuna（最终幻想10）

最终幻想10堪称RPG游戏中，将戏剧讲述以及戏剧矛盾冲突展现得淋漓尽致的典范之作。FF系列在故事情节方面并不追求"自由度"，但求成熟复杂的人物众生以及世界观架构，这种理念在10代达到了巅峰。

从某种角度上来看，10代其实讲述的是信仰的故事——当你本奉为天经地义的一切全都崩溃的时候，你将依靠什么活下去？

是自己。这种时候只有相信自己、相信自己的信念与理想，才可以在一条业已崩坏的道路上走下去，才不会被绝望和黑暗所吞噬。

Yuna一开始带着对Yevon教义的坚信而踏上了朝圣修行之旅，她的理想很单纯，就是为了可以得到最终召唤，牺牲自我来拯救斯毕拉大陆上的人民。但直到面对最终可以赐予她这种力量的人——Yunalesca的时候，她才明白原来所有这一切只是一个欺人的谎言、一剂用以暂时逃避现实的麻药。所谓利用最终召唤就可以打败持续破坏世界的"Sin"，其实根本是不可能的。最终召唤的力量只能让Sin休眠，暂时停止行动，而召唤本身将慢慢成为Sin新的外壳，然后给世界带来新一轮的劫难。不明就里的人们将可怜地抓紧享受这短暂的平和，然后继续在动荡和坏灭中延续他们的"希望"，希望下一位召唤士再努把力或者运气好一点儿，可以把Sin彻底毁灭——整片大陆就在这样的轮回中麻木，在虚假的希望下被蒙蔽。斯毕拉大陆的英文名字就是"Spira"，这与"螺旋"——"Spiral"这个词是何其的相像。而"死之螺旋"，死亡的轮回，正是Yunalesca对这片大陆的形容。

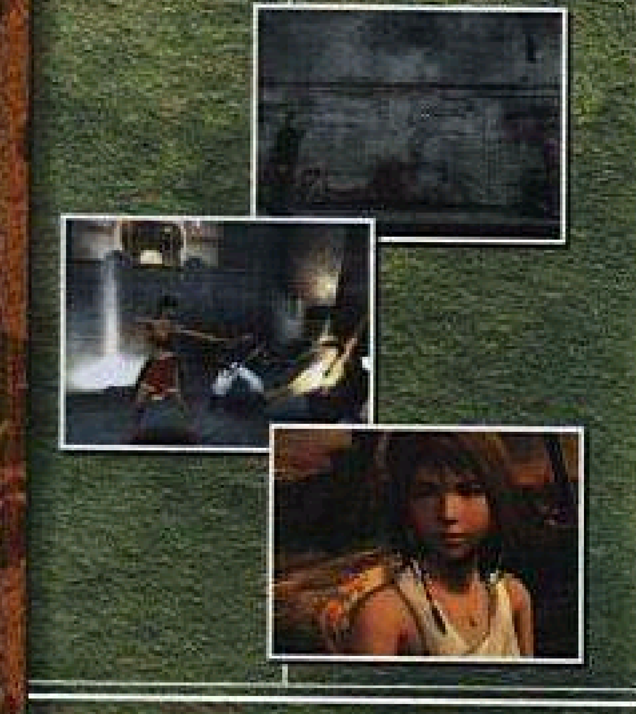
应该说，从Yunalesca到Yevon教，他们也都是有着自己的信仰的，只不过，虽然是自己的信仰，但相信的却不是自己。他们相信了黑暗，信仰了绝望，接受了这支离破碎的现实而没想过从根本上去改变它。在这个基础上，他们造出了所谓的"希望"，"因为如果没有希望，人们将会可怜地沉溺于绝望和哀痛之海中。"Yunalesca曾经悲天悯人地这样说道。

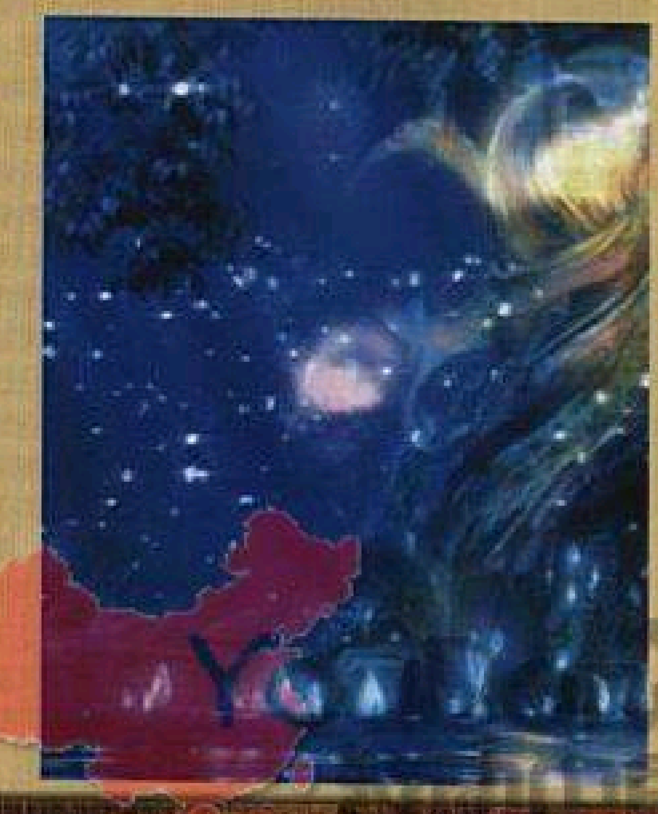
但事实是人们已经浸泡在了绝望和哀痛中，如果貌似怜悯地扔一个虚假的希望，就好像狂风怒涛的海上漂来几排竹筏木条而已，又怎么谈得上拯救呢。抛出这种看似希望其实绝望的论调的人，他们的形已灭，心已死。

所以Yuna说："虚假的希望，我们不要！就算满是伤痛也好，我也会背负着它走下去。"认清了痛苦，也就不会再对此恐惧，这样坚强地走下去，终会踏上坚实的陆地。

既然最终召唤此路不通，那就一定会有别的解决办法。在曾经一度指引自己行动的信条崩溃后，Yuna既没有困惑地不知所措，也没有迂腐地坚持要再尝试一下——不会绝望地活下去，也不会无价值地死在这里。她要打倒Yunalesca，这欺瞒世界的根源，再找出新的、真实的希望来。"我去做的事情，从一开始就不会后悔。"从这句话，我们可以感受到Yuna那无可撼动的坚强，她的性格中绝不是只有着温婉与怜惜——就在这一刻Yuna的形象陡然间丰满起来。有人批评国际版中Yuna的英文配音，说那个竟然有些沙哑的感觉，完全不如日版的那么轻柔。而我要说，轻柔，绝不是Yuna的全部。她的心中也有苦楚，她也经历了磨难，天生以及后天锤炼出的主见和顽强在她的身上都有体现。那种经历过世事的嗓音正能凸现出Yuna立体的性格。

"What I do, I do……with no regrets."——仿佛在一瞬间，Yuna就给出了这个世界已等待了千年的回答。





"いいえ、言うべきこともない……"

"不，已经没什么好说的了……"

from 利昂（兰古利萨2）

由于对SRPG难以割舍的情怀，早年就投入到"兰古利萨"的怀抱中难以自拔。而这围绕圣魔双剑展开的经典史诗发展到2代的时候，我自然也是第一时间就开始了征程。在不断的游戏进展过程中，我的目光没有被己方阵营的性格角色所吸引，但是敌方阵营的青龙骑士团团长利昂，给我留下了异常深刻的印象。

本是身为帝国军最高骑士团团长的他，却一直为帝国帝王巴恩哈特一意孤行的霸者道而痛苦不已。在帝国军肆意胡为的关键时刻，青龙骑士团疾风之团，其正义之师的形象也从来没有改变过。早期的军斗中，身为革命军的我方在与帝国军烧杀抢掠的败类军团作战中，同为帝国军的青龙骑士团挺身而出，在利昂的指挥下，旗帜鲜明地站在了正义一边。而到剧情后期，在我方艰难地面对第三方势力的包围时，利昂又挺身而出，救我军于水火——在对立鲜明的正面战场之外，我们找到了乱世难得一现、英雄惜英雄的壮士情谊。

可是当利昂的形象愈发耀眼的同时，当年的我就愈发地不理解：为什么如此热血耿直、充满侠者之风的人中之龙，却还是极端愚忠，死不动摇。他比谁都清楚帝国的军事扩张带给黎民百姓的至深痛苦，比谁都清楚革命军的出师本质，但他还是希望用一己之力，点醒国主，希望能维系帝国和平兴旺的最后一点可能。这到底是为什么……在我的年纪已经到了今天，几近而立之年时，才清晰地明白，一个人的宿命，不是单单个人就能扭转的。它融合着家族的血脉，糅合着大环境的变迁，其实留给一个人的奋斗空间，是那么地狭小，想挣脱已经缚身的枷锁，谈何容易。

利昂是骑士贵族世家，从祖上开始便一直肩负着帝国骑士团的至高荣誉，和保卫帝国安全的重要责任。身为骑士，对主公要无比忠诚，"荣誉即生命"这样的信条早已深入利昂之心，何况要背负家族的传统。让他反叛、背叛国家背叛祖上世代相袭的至高荣誉，换成了我们，我们又做得到吗？

在铺开游戏剧情的同时，我深深地感到了利昂是多么想做一位和艾尔文一样的人，能用一己之力，还和平于苍生。但他却无力做到，而只能寄希望于主公巴恩哈特，并以他的理想不断催眠自己。这个悲情骑士让我如此动容，也是之后多年在自己的游戏历程中没有过的。可惜的是，历史的变迁是不以个人意志为转移的。而当我们在决战胜利前夕见到这位亦敌亦友的骑士时，深知已无力回天的他仍选择拼死一战；在帝国将倾之时，以他的能力完全能够全身而退的时候，利昂仍然愿为帝国而死，决不苟且偷生。这是何等的忠义！相信，连艾尔文最后听到他说出："不、已经没什么好说的了……"时，



也难免眼眶湿润。

当时的我，操纵着手下的兵马，平生第一次面对游戏中的绝对对立阵营难以下手。我多么希望站在我面前的不是他，面对的军马不是令我无比敬仰的青龙骑士团将士，但这一切都只是希望而已……血洗战场之后，没有一点成就感的我，只能呆呆地看着屏幕独自感伤。战争带来的人性矛盾与灵魂的震撼到今天还难以忘怀。感谢兰古利萨2给我们带来了如此耀眼的悲情骑士利昂，让我们深切感受到了游戏内涵的文学艺术性。



"I killed a human being……"

"我……杀了一个人类……"

from [illegible]（寂静岭2）

其实这句话，真的不好翻译，脱离了纵深的背景环境，这句话哪怕直译起来，都会令人觉得十分别扭，一种很拙劣、很蹩脚的说法——"我杀了一个人类"，恐怕外星人入侵时他们都不会这么说。

但恰恰就是这句话，放到寂静岭2那扭曲至极的心理世界中去看的话，在James痛苦地说出这句话的时候，我们可以体味到那种无可挽回的绝望。

寂静岭2是一出深刻的艺术剧目，它在诱惑人难以抗拒地踏入这个世界的同时，也令人从心底里感到恐慌，因为游戏里展现的种种罪恶和不安感，或许也正就潜藏在现实中的我们的心里，一种既惧怕又熟悉的共鸣把人与游戏牢牢地拴在了一起——在某些个瞬间，我们是否也曾希望某个人就这样消失掉？也许是因为仇恨，也许只是因为自己的心情突然被打扰，哪怕对方是自己很亲近的人……很多人都无法否认，自己有过类似的很自私很可怕的冲动。

在某种程度上，寂静岭2讲述的就是罪的故事。James因为一封"亡妻的来信"踏入了这充满迷雾的镇子，在寻觅的过程中他遇到了Angela，一个从小被父亲性虐待而最终将其杀死的女人；他遇到了Eddie，一个一直被身边的人嘲笑肥胖而最终选择了暴力报复的男人。所有的人都被扭曲，而他们也都以扭曲的方式来保护自己，并因此被召唤进了寂静岭世界。在这里，他们要寻求解脱，抑或是毁灭。

James同样也在以一种逃避和自我保护的方式来扭曲事实——他在自己的心中造出了一个对亡妻念念不忘的丈夫，一个在病危时仍温柔情重的妻子。他觉得自己来到这里，是在寻求一段美好的过去、一个安心之所。但事实是，他的心根本无法得到安和——当初不堪忍受病重妻子的拖累以及她由于疾病已变得十分乖戾的脾气，正是James自己亲手用枕头闷死了妻子Mary——而后为了逃避自己内心的谴责，他伪造出了一份美丽的回忆，他就这样活在自己心里的壁垒中，直到罪恶感慢慢将堤防浸透，将其也召唤到了寂静岭。

随着游戏进程的推进，James逐步接近那一直被自己遮掩的过去。而在Eddie终于变得神经彻底崩溃而要干掉James的时候，他不得不反抗并将其杀死。站在Eddie的尸体前，也许他隐约意识到了，这不是自己杀的第一个人……所以为了给我们暗示，同时也正是James的心在提醒他自己，游戏在这里用了"human being"——"人类"如此正式的一个词。

在看到这句台词，听到James吐出这句话的时候，我感到了一阵揪心的痛——不是为了James，而是因我自己——我是否也有过刻意忘记的过错？我是否也伪造过自己的记忆？灵魂的拷问——这正是寂静岭2这件艺术品的伟大之处。

"十年早いんだよ！"

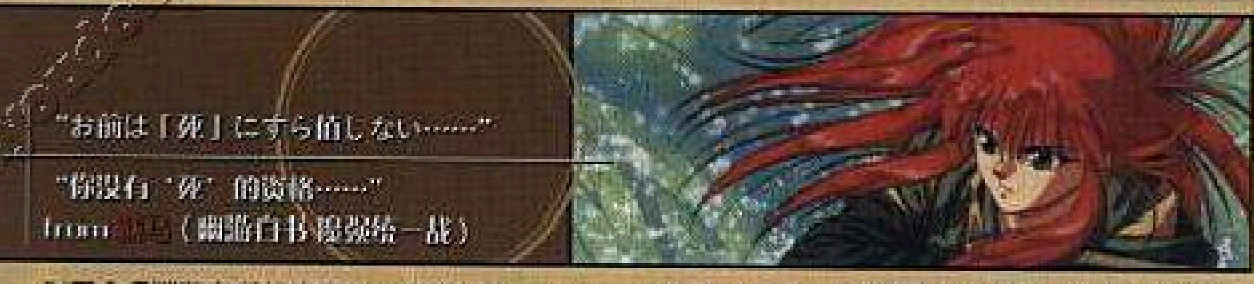
"想赢我还早十年！"

from [illegible]（VF系列）

在所有对战GAME中，最为贴近地还原武者之魂的，怕就是VF系列了。而其中的多风格角色更是获得了不同类型玩家的青睐。

在铃木先生的精心塑造下，我们的主人公无论是在早期面对陈洛的挑战，还是到中期JACKY的异军突起，以至于后期影丸突出的稳定实力，都没有动摇其在玩家心目中的热血霸道形象。而这句对自己充满自信、几近霸道的台词，配合其开门八极的身手又是那么地贴切而恰到好处。在格斗游戏不断发展的进程中，新进格斗作品层出不穷，但我们却很难再听到这么具有魄力，绝对压倒对手气势的台词出现了。可见一款优秀格斗作品的素质是在多方面体现的，在操作与人设确定角色气质的同时，如再能得以优秀台词的辅助，定是对整个游戏角色的高度升华，更是将性格化特征突出表现。在每一个运用AKIRA自如的玩家面前，可不要轻易输啊，否则，就一定会听到这句"十年早いんだよ！"





对于众多幽游白书的忠实fans来说，Treasure公司在MD上推出的“幽游白书 魔强统一战”无论是在对战操作感，还是在回归原作的角色代入感方面都是无可挑剔的经典。在那个时代，很多朋友一定都和我一样，在学习之余经历了同学之间四人混斗的爽快。

的确，那是一段永生难忘的美好回忆。但对于我来说，更难以忘怀的是每个人物性格突出的台词，它们与漫画原作是如此地丝丝入扣。

当第一次听到从藏马口中说出的“お前は「死」にすら しない。”这句原作中最强台词时，相信每个玩家会和我一样被其震撼。

对“幽游白书”剧情非常了解的朋友们都会清楚地知道这句台词的份量，这句一语双关的台词，充分体现了作者超绝的剧本掌控能力和对角色本身性格的升华。藏马这个角色与传统漫画中单纯美形的男性角色的不同之处在于，他那凌驾于表象年龄的成熟与冷静，以及超乎常人的敏锐观察力和智慧。而这一切都让人对他的近乎完美充满疑问。而到剧情的后期，这谜团才慢慢揭开——

他有着转世灵狐的身份，所以自然也是继承灵狐千年智慧的载体；所以他对生命中生死轮回的感触与生命价值的了解，当然也是要凌驾于平常角色之上的。如果换成其他人物说出这句台词，相信都有或多或少的卖弄气度的嫌疑。而由于身份的衬托与作者角色内涵塑造的基础，从藏马口中说出就变得那么恰到好处。

生死轮回的经历让他能够平静地面对死亡与生存，但本应该是一直洒脱与睿智的藏马，面对侮辱生命价值的鬼畜时，他内心的平静却被打破。相对于充满了武斗之魂、男坂之气的邪道魅力角色户愚吕·弟（笔者最欣赏的人物哦）来说，为求最终目的而用尽一切卑劣手段，随意践踏生命尊严的户愚吕·兄简直如魔界的蟑螂般让我恶心。由于异化能力，他可以随时寄生于其他生命体之上，利用他人肉身的同时，更能夺其能力为己用。更令人发指的是，他居然还以被寄生体的痛苦和恐惧为乐趣，而他可随意转化以及自身不死的躯体更是其引以为豪的资本。

背德也要有个限度，每个读者对其的厌恶我想已经超出了漫画认识的范畴。而按一般的剧本表现形式，估计这样的角色，其最后的下场为粉身碎骨不得超生也就罢了。而鬼才富坚义博又一次给了我们超乎想象的结局。在我们紧张地关注藏马与户愚吕·兄的对决时，忽然闪出战场外的剧情则让所有人的紧张转化为对作者智慧的敬佩——“刚才的对决过程完全是户愚吕·兄身中邪念树之后的幻想，由于其自身不死的特质，意识将永远停留在与幻影藏马对决的战斗中，这个鬼畜终于沦落到被永远寄生的下场。”而藏马最后的台词正和游戏中的一样：“你……没有死的资格。”

的确，死亡是需要尊严的。当全书最后临近结尾时，当飞影手持藏马给他的寄生植物，出现在连寄生女儿的生命都随意摆弄的“鬃”的父亲面前时，藏马当年说出这句经典台词时的身影豁然出现在我眼前，死亡的尊严，是不值得给这样的人的。而藏马在生死掌控之间重新阐述的生存与死亡的价值，就留给玩家与读者尽情体会吧。



我不得不说，VF里的角色是很有性格，专门玩VF的玩家也都很有特色，无论是日本的还是我国的。VF里的角色虽然不多，但性格基本都很鲜明：AKIRA的大开大合、WOLF的豪迈不羁、JACKY的快冲快打、SHUN的暗藏杀机、AOI的绵里藏针……都很好地刻画出了一派武艺的特色和气质，每个人物都有非常丰满的整体形象。

不过实际上SEGA的游戏一向比较粗犷，一般不会较多地渲染人物的性格，VF更多地是利用各种武术招式的特性决定人物的几套战术，在贯彻战术的过程之中人物的形象自然也就展现出来了。这种刻画人物的方式在很大程度上讲是利用了完善的系统及写实的武术重现，和那些纯以包装手法塑造人物的方式有本质区别。但这种做法反而像小火慢炖，越炖越香、越炖越醇，沁人心脾。

不过SEGA同时也不会忽视台词的作用，像结城晶的台词就很热血，但这里要说的是一个冷门人物——日守刚。这个人物的设定是一个职业暗杀者，爱好是收集银饰品。他非常冷酷，甚至不惜破相在脸上嵌入银饰，足见其性格之狠。刚使用的武术是日本古武术里的柔术，这种武术是古日本近战武术（投击术）的源头，现代的日本武术，包括柔道、合气道、空手道等种类在内，均与柔术有着千丝万缕的关系。使用这种几乎已失传了的日本古武术担任现代的职业杀手，古典传统与现代感觉结合在一起，造成了这个人丰富又复杂的性格。古典与现代文化的冲击，往往容易制造出一些很有内涵的东西来，现在不就流行这个么，连周董都走这个路线了。

除去这些，刚的招数与梅小路一样，充满东方韵律，把日本古武术的美感展现得完美无遗。牛鬼突、土蜘蛛、袈裟固、太刀取这些招式的名字非常古典，也许现在的日本青年会觉得有点老土，但刚本身充满现代而且非常“IN”非常“COOL”的装扮又让最专于打扮的年轻人也说不出什么。

刚就是这样一个充满了矛盾与神秘气息的人物，就算是以整个VF系列的人设作比较，他也是数一数二的。

回到这句台词：“你也太弱了吧，我实在是懒得杀你！”听听，实在是把人物的性格表现得淋漓尽致，让人脱帽。可惜的是这句胜利台词虽然很精彩，但是听到的机会相对并不多。因为刚对使用者的要求太高了，我虽然也练习过一段时间，怎奈天资鲁钝，完全无法发挥其能力，只能向使用刚的前辈们脱帽敬礼。如果各位去街机厅的时候见到用刚的高手，请千万不要吝惜自己的掌声。

“Oh! MAMAMIYA!”

“噢！妈妈咪亚！”（非要翻译的话也只能这样了……）

from 马里奥（超级马里奥3）

MARIO大叔在游戏界绝对是一哥，如果说没留下什么经典台词的话恐怕谁都不信。但实际上呢，因为MARIO在游戏发展的初期是最活跃的，而FC只能做出一些简单的音效，完全不能满足出现语音的需求，因此早期他根本没有任何流传下台词的机会。而随着技术的发展，MARIO终于有机会一试歌喉了，这里摘录的台词出自GBA复刻SFC的超级马里奥3。

首先必须得说说这个游戏，MARIO 3对玩家的操作水平要求还是比较高的，如果没有一定的动作游戏功底很难完成游戏……实际上这么说是有点美化了，这个游戏的难度还真是不低，尤其是对于已经被现在的低难度游戏惯坏了的人们来说，应该是非常非常难。马里奥大叔不幸中招的时候，就会喊上这么一句“妈妈蜜亚”——对于技术不高的朋友们来说，听到这句台词的机会应该是非常的高吧……

本来就过不了关，还要听大叔这阴阳怪气的叫唤，实在是叫人憋气。对于心理承受能力薄弱的人来说难免忍不住一次次地把GBA砸出去（不好意思，这里就有我一个，我的GBA就是被MARIO 3和封印之剑联手摧残致残的……），以前有个朋友更是赌气活活地把GBA砸坏了……没准这句台词这么气人就是成心让你摔机器，好增加GBA的销量。好在我虽然摔了机器，但并没摔坏，不知道各位读者是否有人中招了呢？





"Just call me……KaKuLuKiYa."
"就叫我……KaKuLuKiYa吧！"
from 波斯王子（波斯王子·时之沙）

在开始写这段文字的时候，忽然便想起来一段歌词：假如时光倒流/我能做什么/找你没说的却想要的/假如我不放手/你多年以后/会怪我恨我或感动/想假如是最空虚的痛。

人类的天性就是这样，明明知道"想假如"只是于事无补，却又不由自主地去一再尝试这"最空虚的痛"。万事万物如同流水般一去不返，只有在游戏里你才可以体会到时空倒转的感觉。然而即使真的能够时光倒流，一切就会变得美好吗？有些错误和误会是不会因为人的意志而改变的，即使有机会重头再来，也终究无法避免，只能徒增嗟叹罢了。在《波斯王子·时之沙》这个游戏中，"时光倒流"就是关键词之一。好战的波斯国王Sharaman举兵攻打印度，勇敢矫健的王子也一同出征。印度国王手下的巫师Vizier背叛了自己的祖国，作为内应开城投降，波斯大军轻而易举地攻下了城池，王子就此夺取了印度国王所珍藏的秘宝：时间匕首。然而心怀叵测的Vizier计划着一个更可怕的阴谋——他知道匕首内蕴藏有操纵时间流动的神秘力量，为了占有这件宝物，他鼓动Sharaman打开了另外一件秘宝：时间沙漏。带有邪恶魔力的沙子喷涌而出，将波斯国王和周围的人都变成了怪物，只有手持匕首的王子幸免于难。Vizier让王子把匕首交给自己，说自己可以让一切复原。但是王子识破了他的诡计，独自逃离了险境。在逃亡过程中，王子偶然遇到了印度的公主Farah。Farah同样向王子索要匕首以平息这场灾难，但是刚刚经历了巨变的王子已经不敢再相信任何人，他拒绝了Farah的要求。

一个铭记着失父之仇，另外一个则背负着亡国之恨，为了对抗共同的敌人，王子和Farah只能结伴同行。依靠匕首的神奇魔力，王子和Farah打败了众多的敌人，经历了重重艰难险阻，感情也渐渐地在两人心中滋生。

然而Vizier的法力毕竟过于强大，他使用魔法将两人打入了地牢。在地牢的一片黑暗中，王子感觉到无比沮丧，觉得以自己的力量无法对抗Vizier。这时候Farah温柔地安慰王子，让王子重新振作起来。Farah告诉王子，自己的奶奶曾经教过自己一个词：KaKuLuKiYa，意思是忘掉挫折、重拾信心。在Farah的鼓励下，王子战胜了心魔，渡过了难关。两人找到了逃生之路，脱离了地牢。然而不幸的事情发生了，在敌人的攻击下，Farah落下悬崖身亡。悲痛欲绝的王子独自向前，终于找到了时间沙漏，他将匕首插入沙漏的顶端，封印了沙漏的邪恶魔力，让时光刹那之间倒流回波斯军队开始攻打印度之前。

为了不让悲剧重演，王子独自潜入了印度王宫，找到了Farah，向她诉说这个故事。不过，此时由于世界已经复原，除了王子之外其他的人都不会知道"曾经"发生过的一切。尽管王子在Farah面前打倒了Vizier并且证明了他是一个叛徒，但是Farah仍然无法相信这个天方夜谭一般的故事。

"Vizier确实是个叛徒，谢谢你搭救了我，但是你刚才编的故事太荒谬了，我不会相信这种异想天开的事情。"Farah对王子说。

王子站在Farah的面前，忽然发现曾经和自己生死与共的Farah又变回了一个陌生人。他低下头，在Farah的嘴唇上留下了深情的一吻。

Farah恼火地将王子推开："尽管你救了我，但并不表示你有权力做这么无理的事情！"

此时王子重新发动了时间匕首的魔力，将时光再度倒流到一分钟之前。

"……谢谢你搭救了我，但是你刚才编的故事太荒谬了，我不会相信这种异想天开的事情。"

"啊，是啊，只是一个荒谬的故事而已"，王子将匕首塞到Farah的手中，"这把匕首原本属于你，现在物归原主了。"说完这句话，王子就转身离去。

"你还没有告诉我你的名字呢？"Farah对王子喊道。

"你就叫我……KaKuLuKiYa吧！"

王子的背影很快消失在远方，只留下惘然的Farah——她这才醒悟，如果王子刚才所说的故事不是真的，那他又怎么会知道KaKuLuKiYa这个词呢？

游戏就这样结束了，在人们心中留下了一丝惆怅，然而又像一股清新的微风吹过，虽然只是轻拂却又让人无法忘怀。确实，王子还有什么更好的选择呢？他和Farah之间患难与共的经历，已经随着时光的倒流而不复存在，就像那个吻一样，只存在于他自己一个人的心中。就算他能够说服Farah相信自己，也永远无法再找回那段情谊。一句"Just call me……KaKuLuKiYa"，在Farah的心里留下了自己的影子，而潇洒的王子却永远不会被往事所束缚。尽管他也曾消沉过，但是Farah的开导已经让他明白了KaKuLuKiYa的含义：过去的就让他过去吧，保持一颗不羁的心才是最重要的。

这就是《时之沙》的故事，自由、清新、没有太多噱头，却能深深打动玩家的心弦。而那句点睛的"Just call me……KaKuLuKiYa"，也就这样铭刻在了我们心中。

写到这里我不禁想起了大话西游：同样是时光倒流的故事，同样是忧伤的结局。"一万年"的假如永远无法实现，只留下沙漠中萧索的背影。

"S.T.A.R.S.!"
"……"（无法简单直译）
from 追踪者（生化危机3）

BIO系列一般都是会更多地强调游戏的整体氛围，对角色的性格一般都处理得比较美式，也就是说比较粗犷。但是如果说有什么角色能让人过目不忘的话，个人感觉当属BIO3中的追踪者莫属。

这个角色的刻画应该说是非常成功的，相信当年玩3的时候谁都会对这个追着女主角不放的大家伙印象极为深刻吧。只要BGM一变得紧张，接着一声低吼"S.T.A.R.S.!"，这个大家伙就要出现了。如此忠于职守、如此一丝不苟，又如此强悍。

单纯地作为生化兵器来讲，本不应该有任何情感因素在里面，但设计者就是给了他这么一句显得和其他丧尸感觉不同的台词。虽然仅仅是单纯的识别攻击目标这么一句话，但却给这个形象平添了几分人性气息。BIO的世界里最让人感觉憋屈的就是走很远的路都看不到一个正常人类，所以发展剧情的时候往往是人们能松一口气的时候（但我不得不说：4代除外！），而这来自敌人的人类语言，更让人有种别样的感觉，自然给人的印象极为深刻。

后来日本很多同人漫画都将追踪者与美女主角Jill间的关系无限夸大，我要指出的是，这显然是对事实、对历史不负责任的做法。但也必须承认，Jill的扮相绝对是惊艳至极，我到今天也还是她的fan。那么，追踪者口中念念不忘的"S.T.A.R.S.!"，究竟是为了识别敌人，还是为了找寻红颜？

天知道。



“私、あなたのこと好きです。”

“至于理由……需要吗？”

from [illegible]

在被“心跳回忆”中这句经典台词感动之前，我早已被电影艺术中相应的一句台词所震动。可能这部电影并不为年轻一些的观众所熟知，但它却深深烙刻在每一个曾经欣赏过她的青年心中，那就是永恒的爱情电影经典之作《LOVE STORY》。早在1970年就上映的这个独立制作的电影，其情节其实非常传统：“身为富豪家族长子的布兰特四世邂逅了温柔善良、充满知性魅力的姑娘珍尼佛，爱情来得如此突然，却又猛烈而不可收势。可家族地位的悬殊，让布兰特的父亲无法容忍，极力反对这段在他认为不可容忍的孽缘。两人在爱情的激荡与世俗偏见的夹压中挣扎徘徊，最终在男主人公脱离家族背景的前提下，两人终成眷属。而就在这时，珍尼佛却身染绝症，永远地离开了她所深爱的布兰特。”

故事前段对爱情如此之长的铺垫，在结尾终于看见希望的时候，却被命运生生扼杀。每一个观众都被如此大的感情起伏所俘虏，但当我们回想布兰特最后脱离家族之前的那段对话时，一切却又那么释然——“你如果真的爱和她而去，那就要放弃你布兰特家族的身份。但是，儿子，我最后问你，你为什么这么爱她？值得吗？”面对父亲的询问，此时的布兰特放下酒杯，很平静地回答：“爱……是不用说为什么的。”所有的悲情色彩在被这句话洗涤之后，我只能看到那真爱闪烁出的耀眼光辉。当时的我，明白了真爱是值得为其付出所有的。

而在很多年后，当自己重新在经典的爱情游戏代表作“心跳回忆”中，听到了和这句台词如此相近的话，并不能说这仅仅就是巧合。真爱，就是如此，是没有疑问式的，当两颗心碰撞在一起，为此义无返顾、愿意牺牲所有时，理由？……需要吗？





在一个完整的故事中，总会存在着一些大大小小的矛盾和冲突。生化危机系列就犹如一部错综复杂的影片，包含了众多的要素。其中既有亲情、友情、爱情，也有正与邪的较量、欲望与信念的对决。

然而，以上这些都非生化系列的中心主题。BIO最大的主题是什么？制作人早已为我们给出了答案——作为一款“Survival Horror”类型游戏，“生存”才是每个生化玩家所不能回避的内容。设身处地想一想，当你孤立无援、被恐怖的生物所包围的时候，除了恐惧之外，恐怕你唯一能想到的就是“如何逃生”吧！尽管没有人会希望自己在现实生活中遭遇类似的情况，但如果危机一旦真的来临，只有勇于面对、奋力拚搏的强者才能得到人们的尊敬。也正因为如此，灾难片、危机片一直是世界影视作品的一大重要题材，在这些作品中涌现出了无数的英雄形象。

生化3开头这一段Jill的独白，就是对此游戏主题最好的体现：“9月28日，白天。城市已经被丧尸占据，到处是恐怖的尖叫和伤者的哀号……但至少，我还活着。”在这样的一个时候，人类最基本的生存权力都受到了威胁，即使是“活着”这样一个简单的词，从身处危机的人们口中说出来似乎也有不可承受之重。当你睁开眼睛，发现自己仍然生存在这个世界上，而没有被黑暗所吞噬，这已经是一件值得感恩的事情。

而更重要的是，既然还活着，就要努力去抗争！

这就是我们大家都非常熟悉的Jill，尽管她也只是一个普通人，在面对突如其来的危险时也难免会有一些惊慌失措，但是她的勇气终将战胜恐惧。如同她曾经说过的那样：“Umbrella公司将为自己的所作所为付出代价，造成这场危机的罪人不会得到宽恕。当正义之轮开始转动的时候，没有什么可以逆转它……”正因为如此，Jill这个美丽而勇敢的女警形象才会如此地深入人心，得到众多玩家的喜爱。

再让我们回头看一看生化危机3这款游戏本身吧。在整个系列中，三代有很多独特之处。其它各代大都采用双主角线路，而三代却只有一个真正的主角Jill，在游戏流程中玩家尽管可以操作Carlos，但他出场的时间极少，并非像其它各代一样两个主角处于基本平等的地位(直到最近的4代才再次采用了类似的主角设置方式)。所以比起系列中其它作品来，三代中的“孤独感”可以说是有过之而无不及。也正是在这种情况下，求生的本能会被最大限度地激发出来。而“追踪者Nemesis”的出现则是三代主题的重中之重。这个拥有不死之身、将杀死S.T.A.R.S.成员作为唯一目标的恐怖生物，在整个游戏流程中如蛆附髓一般反复出现。其恐怖的外表、强大的火力和执著的追索，时时刻刻像一块巨石一样压在玩家的心头。试问一下，在第一次玩3代的时候，谁不是一直提心吊胆唯恐追踪者忽然出现在自己眼前呢？当Jill从教堂中出来，满怀欣喜地看到了前来接应的直升机，然而它却被追踪者击落，那一刻我想每个人的心中都会闪现出“绝望”这个词吧？而及至最后，在Jill终于击倒了追踪者并且逃出生天之时，那种如释重负的满足感也是无法形容的。

Somehow, I' m still alive——看似平淡的一句话，却包含着对生命的无限热爱。

这就像是一场战争，但你的目的并非是要去打败多少敌人、取得多少战果。为生存而战，不放弃、不退缩，只此而已。

“抵抗するのまだ死ぬのに、なんでわからないのよ！”

“就算还手你也只是个死，为什么你们就是不明白呢？”

from 卡缪（机战系列）

Z高达主角卡缪的经典台词。在觉醒了NEW TYPE能力之后，卡缪已成为奥古的核心级人物，随着战斗的不断激化，他的胜利越来越多，杀的人也越来越多，他自己也就愈发地对战争的意义提出了疑问，才有了这句台词。

自负强大、杀人过多导致内心的忏悔、以及对战争意义的不解——卡缪背负的宿命在这一句话里得到了完全的体现。除了表现出他孩子气的自大，更把GUNDAM系列一贯的反战主题升华出来，使作品的艺术高度一下得到飞跃。而最终他无法摆脱宿命的纠缠，精神崩溃而过着如废人一般的生活，更揭示了战争的残酷性——就算你是战斗英雄，也无法逃脱战争对你心灵的伤害。就算是那些发动战争、自认为控制着战争局势的人，实际上也往往要被迫喝下自己酿的这杯战争苦酒，粉身碎骨。就像那句话说的一样，在战争面前，没有胜利者。

高达系列一贯致力于宣传反战意义以及揭露战争对人类心灵的伤害，这个高度是很多动画作品无法企及的，就算最新的系列作品SEED也完全不能和老前辈相提并论。

具体到游戏中，这句台词出现最多的地方是在机战系列中，但机战的世界其实是一场幼稚化了的战争，这种台词的出现只能是显得非常不合时宜。但正是有这种台词的出现，才能在一定程度上提醒和监督大家，不要认为机战这种过家家就是真正的战争——真正的战争给人们带来的伤害，是永远也无法弥补的。



"すぐ乐にしてやる"

"马上就让你解脱"

from 八神庵（格斗之王系列）

某日时分将晚，归家小路急转，急切恍惚之间，不良少年忽现。仔细一看，哟！外衣比衬衫短，裤子还拿皮带穿。欲问仙乡何处？作贱，作贱，只惹紫火明焰。霎时少年不见，只留狂笑漫漫，任人魂绕梦牵。——词·邂逅/作：无名

引用这首古词的意思是说如果您回家的时候也碰上这么一位红色长发、手指纤长、衣着怪异的年轻人的话，千万别怕，人家好歹也是明星，不会抢您刚买的菜。没错，这位就是当年SNK的头号当家明星，今天也拥有无数fans的八神庵。

提起这个人来，通常给人的感觉是很COOL，对刚接触他的人来说这个感觉会非常强烈。实际上八神背负的过多的宿命已经让他的人格开始扭曲甚至有分裂的迹象，单纯地用流俗的"COOL"来解释已然不能完整地概括他的精神状态了。

个人感觉这个人物不同于传统意义上的"主角的对手"这类角色，而是这种分裂、扭曲、灰暗、颓唐、阴暗、孤僻综合在一起同时又相互矛盾对立的性格，塑造出了这个极为丰满的形象。他可以是邪恶的，但同时又拥有大度的风范；他无比冷酷，但同时又深为孤独所困扰。虽然格斗游戏对人物的刻画力度比起其它类型来说是远远不够，但三言两语、几个动作间就能塑造出如此复杂且丰满的人物形象，当年设计八神的设定师必然居功至伟。

"すぐ乐にしてやる"也可以说成，"现在就让你快乐"——是的，我会用痛苦和鲜血让你体会到什么是战斗的快乐。其实这样说起来反而有别样的韵味，被我毁灭的话，你同样也会有快感的；就让我用死亡使你解脱。但这句话说起来没有一般邪恶角色的蛮横，更像是和蔼的外科手术医生在安慰上手术台前紧张不已的病人：不要紧，马上就会好起来了。独有的语言韵律结合其孤僻邪美的人物气质，真能让对手不觉间沉迷、缴械而陷入这迷幻亦痛苦的紫色梦境中去。SNK虽然设计出了很多有性格的角色，但短短一句就能瞬间凸现出人物的整体气势的台词，这是唯一。





想象一下，如果一个死气沉沉的女子，惨笑着站在你面前，低吟般地吐出这句话，即使当时是阳光灿烂的白天，恐怕也会令人心中发毛。周围的一切会瞬间变得阴冷、模糊，只有一个哀怨且低沉的声音仿佛要魅惑你进入那无边的黑暗。

作品其实讲述的是一个"守约与背弃"的故事，所有的一切，都围绕着分离和不安来展开。只要能在一起，哪怕是一起死去；如果不能在一起，我希望死在你的手里……

红蝶一开始就将浓重的色调涂抹在整部作品之上，虽然故事里一直在讲述逃离，但结局注定是残缺和绝望（其它的几种结局其实更多是出于安抚玩家心理的考虑）。其实只有接受和理解了这个凄惨的结局，才能体会到游戏的艺术和美感。与别的作品不同，红蝶不是在讲述希望，在真正意义上，也不是在讲述亲情与友爱，它就是在残酷地撕扯着美好的东西，把美丽撕碎了扬手向凄冷的夜里一洒，就如同游戏中那些鲜红的蝴蝶纷纷点点地起舞，然后飘逝。

它就是要把美丽毁灭了给你看。

在这种创作思路和背景下，黑泽纱重的这句话就尤其具有冲击力，令人印象深刻。虽然在游戏中登场的她，只是一个魂灵，并且充满了怨意和怨念；她带来了"大虐杀"，将整个皆神村拖入了无尽的暗，向这个人间实施她最大程度和最快意的报复。但在我个人看来，与其说是"报复"，不如说是"发泄"，或者更应该说是一种扭曲的哀号——在成堆的尸体中，纱重在惨笑，惨笑中郁积了虚假的快意，和真实的苦闷——她苦闷并不是因为自己的死，而是因为她的心愿没有达成，她的心没有归宿——姐姐，为什么当初你没有回来呢？姐姐，为什么当初，不是你杀了我？

一直……一直都在等你啊……

纱重生前是一个温柔善良的女孩儿，也正是因为这种性格，她早已接受了自己的宿命：如果要牺牲自己来举行仪式的话，那也就这么做好了。"作为双胞胎姐妹，虽然同时出生，但此后却要踏上不同的道路，最后各自死去……"多么孤独、多么悲哀，难道身为双胞胎，就不能像出生时那样，一直在一起吗？只要能跟姐姐在一起，去哪里都可以，逃走也好、举行仪式也罢，都无所谓。但跟姐姐逃走的话，以后会怎样，还是会走上不同的路吧，还是会分别吧……所以，我其实只希望，可以死在姐姐的手上。

说好了啊，要一直在一起的，可是你却……

可是黑泽姐妹在逃走的时候，纱重一个不慎摔下了山崖，被抓了回去。对于被抓回去这件事，纱重其实是无所谓的，但令她伤心的是，她所坚信的一定会回来的姐姐，却再也没有出现……八重并不是抛弃妹妹于不顾，但她却在山林里迷了路，等她再找回到村口时，整个村子已然消失，空留下村口那寂寞的鸟居……

在游戏中，纱重是我们最大的敌人，她一路追索着她眼中的姐姐的形象——天苍零。但就在这种死与生的对立中，我分明能感到纱重身上流露出的深沉哀伤。天苍姐妹在皆神村中是惶恐无助的，但透过她们的眼睛，我同样看到了一个实际上孤独痛楚的灵魂，那是一个背负着感到被"背叛"的心伤的灵魂。

一直……其实她不过是一直在等一个人回来。

剧本评析专栏

人生活剧

真实的生存——骑龙者小评

□作者简介：郭金达，对游戏的感情自小便结起的游戏人。本是玩动作类出身，但长久以后喜好钻研游戏中的故事与人物，对其有自己独特的审美观。剧情至上派，比起游戏性更看重作品的故事性，于众多杂志和网站上都发表过评论类文章。

□责编/唯夜

□文/郭金达 题图/华先

人总喜欢对自己的思想进行美化包装，外加许多华丽的借口，也许只有在将它扭曲后才能体现出本来的真实吧。

剑与魔法、龙与骑士，这种起源于欧美"龙与地下城"式的世界观是如今游戏里常见的设定；它以那种严密的背景设定、奇幻的冒险故事，以及闪光的剧情人物赢得了玩家长久的青睐。因此厂商在进行游戏刻画时向来要对故事的壮丽程度下不少功夫，以迎合人们普遍的审美观。可是在这种潮流下，却出现了一个比较"逆天"的游戏，它并不以波澜壮阔的剧本设定为亮点，而是以有些阴沉、黑暗，而又扭曲的独特故事为人们所称道，这就是SE带来的传奇史诗——骑龙者。

故事中的世界是个处于时空歪斜中的不稳定场所，需要靠封印的力量去维持。而在这种背景下，被神创造出来的人们分为了联邦与帝国两大势力。有趣的是，这个造物主、这个本应守护万物的神却看这个世界十分不爽，老想把它毁了，于是便诱导了经常受母亲虐待的玛娜，通过与她一体化挑起联邦与帝国的战争，以此破坏封印。

从剧情来看，一代是个彻头彻尾的悲剧。不仅游戏中体现的格调十分低沉，连人物也都有些精神残缺，而五个结局更是一个赛一个的悲惨。虽说悲剧比喜剧更容易成为经典，但与喜剧那种最后让人心情舒畅的感觉不同，悲剧是一种令人心里十分别扭而产生的感动，虽能更长久地留在人心中，但不会是一种十分痛快的感觉。因此玩家在打出了那几个残缺的结局后，肯定都希望最后能有个喜剧式的结尾来满足一下自己的心情吧，可结果令人大跌眼镜——也许厂商自己也觉得有点儿过了，所以在二代中，我们看到故事整体显得更有些活力，人物也没有一代那么扭曲（虽说那几个连队长性格都够变态，但人家毕竟是反方，和一代中连我方人物都是性格扭曲的状况相比，给人的感觉实在好太多了），结局也基本偏于中性，更容易被人接受。

但要说到系列想体现出的主题，却令人不好回答——伸张正义，铲恶除奸？这跟凯姆实在差太远了。虽然也是为了保护妹妹芙丽雅，但他踏上征程的主要目的是复仇，不是为救人，而就是为了杀人而去杀人。相比之下，二代中的诺威倒是跟这个比较靠谱，但若就以这句话来形容又太过浅显。真要去说的话，也许他只是为了一个单纯而真实的目的——为活得无悔。

复仇总是种被人们否定的行为："怨怨相报何时了"、"复仇留下的只有空虚"，这种特别仁道的漂亮话早已被说烂。但即便如此，还是会有人义无反顾地走上这条道路——因为不这样他们的心就得不到解脱。因此凯姆毫无顾虑地去斩杀敌兵，即使会受到别人的误解、即使扭曲了自己的灵魂，也要化身为战场上的厉鬼——为的不仅是复仇而是给自己一个能够接受的答案。而作为契约伙伴，一直与他共同战斗的赤龙安赫尔真正看到了他的内心，与他成为了坦诚相对的挚友，并最终为了他而自我牺牲，成为了维持世界的最终封印。这场神引导的灾难令凯姆失去了一切，但获得了一份珍视的友情。带着这份对挚友的思念，本可平静度过余生的他却没有被命运所释放……曾是同伴的神官长乌尔多雷竟然阴了他一道——为了保全世界，竟将所有封印的负担全加在安赫尔身上，令它异常痛苦。凯姆震怒了，为遭受磨难的安赫尔悲伤，为背叛自己的世界而愤怒。提起吸食过无数帝国军鲜血的大剑，他再次化身为了厉鬼，一个为解脱挚友的痛苦而不惜将这个自己拯救过的世界再次推向毁灭的狂战士。

正是因为凯姆杀了欧罗，使西兹莫亚成为了新团长，后者就此开始了骑士团对人民的苛政，并最终导致了诺威与骑士团的决裂——可以说凯姆是二代故事的引导者。然而这名战鬼的最后却是那样悲伤——虽解脱了好友，自己也与他一起化为了烈焰。凯姆是悲剧性的人物，他虽然拯救了世界，可不但没有受到人们的赞颂，反而遭到了背叛，一直生活在憎恨与杀戮中。但不论怎样，他不会为自己的行为而后悔吧。沉默的战士自始至终都贯彻了自己的信念，在这个黑暗的时代里闪耀着自己坚韧而璀璨的生命，即使那是道由鲜血扭曲而成的光芒。

相较于凯姆，二代中一上来的诺威就显得相当稚嫩了。他没有什么主见，只是跟着别人走，也没有考虑过自己为骑士团所做的都有什么意义，连雷古纳也说过"你应该有点自己的想法。"而这样一个青年在机缘巧合下，遇到了会改变他的女子——玛娜。当年凯姆将神从她体内打走后，带着她走向了赎罪之旅。而在旅途休息中，玛娜趁凯姆不备间刺瞎了他的一只眼睛，但自己也在逃走时摔下了悬崖，虽保住了性命但丧失了过去的部分记忆。之后的玛娜目睹了直辖区人民的惨状后，决心用自己的力量解放他们；即使被人说成只是为了赎罪也好，她依旧坚信着自己的道路。这也是为什么与盲目轻信信仰而没有看清现实的艾利斯相比，她是个更合适的女主角。也正是在她的影响下，诺威从一个毛头小鬼成长为了一名能独当一面的男子汉，即使面对灭顶的灾难和"父亲"的背叛也没有动摇——为了所爱的人，也为了不给自己留下遗憾，他战斗到了最后，成为了真正的救世主（似乎在精神病人云集的骑龙者里，诺威算是最正常的人了）。诺威的成长过程正是骑龙者2的主线。不过可惜的是，他与雷古纳之间最终还是没能建立起如同凯姆与安赫尔间的关系。如果说安赫尔是凯姆心灵的寄托，那么雷古纳就是标志着诺威成长的丰碑，最后的决战也是父亲对儿子的考核——真正独立、与过去告别的试炼。友情与宿敌，这两种相反的极端给了凯姆与诺威深远的影响，是永远无法忘记的珍贵回忆，象征着他们无悔的抉择。

与一线人物相比，为守护好友，完成他的理想而献出生命的尤利克；为保护爱人，让他能平安生活而成为封印的艾利斯……虽然他们都曾痛苦过、迷茫过，但最终都用自己的方式与命运做了个了结，得到了自己的答案。即使是二代中第一大反方西兹莫亚也是如此：扭曲的世界令他之前尝受了非人的痛苦，也扭曲了他的灵魂，使其成为了为获得地位而不择手段的奸角。有人会说这种人值得同情，但对于不了解他是怀着什么样的心情走上这条道路的我们来说，又有什么否定并同情他的资格呢？所以西兹莫亚不会接受别人的怜悯、不会允许他人的同情——这是他选择的道路，不管结果如何，毫无悔恨。

生存的意义是人们常讨论的话题，但这真的需要特别华丽的外表来装饰吗？不管一生是黑暗还是光辉、选择的道路是累累恶迹还是丰功伟绩，只要最终没有违背自己的感情，忠实地依照自己灵魂的倾诉，那么这就是有"意义"的人生。也许在这种扭曲的价值观下所演绎的故事，才是一出真正真实而没有华丽且伪善借口的人生活剧吧。



人存在的意义是什么？人生苦苦追寻的是什么？物质世界中，当我们一步一步地跋涉前行时，近在眼前的种种目标会使自己觉得答案实在简单明了，只有意识到自己的渺小时才会发现，原来自己并没有找到方向，一直在逃避。有时，活着，是为了一个解脱，就是为了等到最后那一刻认清走过的路。也许历程很痛苦，但最后会很快意，抱着这种想法，让我们来看一看逆转裁判中的性格人物——神乃木庄龙。

一切，都是为了爱

这个狂妄、张扬、实力强劲的男人一度曾经倒下，毫无防备地，他倒在了自己所钟爱的咖啡杯前。然而，为了守护自己所爱的人，他顽强地与命运抗争着。最后，他胜利了，他从地狱边缘走回了人间。可是命运却是如此无情，当他历尽病痛的折磨，终于苏醒过来的时候，等待他的竟然是爱人已经被害的噩耗。但即使如此，他也并没有流下一滴泪水——这个男人说过一句令我念念不忘的话："真正的男人，只有在一切都结束的时候，才会流泪。"



神乃木庄龙，这个深爱着绫里千寻的男人，在他的身上，总有着一种独特的气质让人深深着迷。在得知深爱的人已经不在人世的消息之后，他便义无返顾地抛弃了有关过往的一切，包括头发的颜色、他的姓名和他曾经的律师身份。从那以后，一个化名为戈多，喜欢在法庭上痛饮咖啡的检查官便站在了成步堂的对面——"我之所以从地狱醒来，就是为了和你战斗！"初次相见的时候，神乃木对成步堂如是说，并用一个红色的面具隐藏了自己心底的忧伤。他无法原谅成步堂——在他沉睡的这段时间里，陪在千寻身边的成步堂却没能保护好她，这在神乃木看来，是不可宽恕的错误。

毫无疑问，神乃木是一个优秀的检查官，他的优秀程度丝毫不亚于成步堂的几个老对手。但是，他却不像御剑以及狩魔父女一样在法庭上追求完美与不败。相对于他对咖啡口感的苛刻要求来说，他在法庭上的发挥似乎是率性且随意的："法庭的审理，将在这第17杯咖啡喝掉前结束"，这是他的一句口头禅。以咖啡作为衡量时间的工具，这个不经意间出现的小细节，已经足以让我们可以大概推断出，在遭遇不测之前，神乃木一定是一个热爱生活的家伙。

有关绫里千寻的一切，神乃木一直不曾忘记。五年前，在审理美柳勇希被杀案的时候，千寻那种永远信赖委托人的做法深深打动了神乃木的心，他爱上了千寻，并决心要一直保护她。只可惜世事无常，仅仅在那宗案件过了半年之后，神乃木便在一杯毒咖啡的作用下坠入了无尽的深渊之中……对于千寻的死，当时正在沉睡中的神乃木显然是无力去阻止的。然而即便是如此，他却也不愿意停止自责——"假如我不是因为中毒，而变成无用的昏睡之人，我是绝对不会让绫里千寻就这样失去宝贵的生命的！"起初，他虽然不肯在嘴上承认，但却一直在心底隐约坚持着这个想法——从心理学的层面上来讲，当面对亲人或爱人离去的时候，将一切错误都归结到自己的头上，大力撕扯自己的伤口，疼痛之后反而会有效减轻自己的痛苦。

对千寻之死的愧疚之情始终不曾减弱，于是为了减轻自己所背负的悔恨，神乃木便开始走上了一条自我救赎的道路。

在审讯室中，神乃木无意间听到了贵美子企图谋杀真宵的罪恶计划。从那一刻开始，他就下定了决心——既然没能保护好姐姐，那么就一定不能让悲剧在妹妹的身上重演。于是我们看到，在人格转移寄托的前提下，为了阻止这个罪恶计划的实行，神乃木付出了大量的努力。通观剧情，我们甚至可以说，在逆转3最终章里所发生的一切，几乎都与神乃木的努力有着密切的联系。虽然说在破坏计划实施的过程中，一度出现了这样或那样意想不到的麻烦，但不可否认的是，正是因为有了神乃木，事态的发展才没向着最糟的一面发展而去。

然而在整个事件中，我们终究还是看到了神乃木的迷茫——在将手中的利刃刺向千奈美的一刹那，神乃木却踌躇了。他原本以为，自己从地狱归来后所做的一切，完全都是为了死去的千寻、为了保护她的妹妹真宵不再受到伤害；可是直到这个愿望即将实现的瞬间，他才突然发现，杀死千奈美而为自己报仇的欲望竟然是这样强烈。在这强烈欲望的驱动下，他在一时间甚至都忘记了保护真宵。信念危机的突然来袭，让神乃木感到了深深的讽刺与不安——如果用悲剧的角度来诠释神乃木的故事的话，那么生活本身之于神乃木来说，就如同一个巨大的玩笑。神乃木越是试图接近生活的本质，它也越是会用一种荒诞的虚无感来回报他。他就像是希腊神话中那个不停劳作的西绪福斯，每天把石头推上山顶，然后又眼睁睁地看着那块石头从山顶滑落，心有不甘却又毫无办法。

看到这段剧情的时候，我突然就想起了侍魂系列中的一号悲情人物：首斩破沙罗。同样是为了爱而从地狱中归来的男子，因为爱人篝火之死而心怀憎恨、从长眠中苏醒的魂灵。首斩破沙罗不停地战斗着，为了自己终能有一天将斩红郎杀死而为爱人报仇。可是在侍魂零的结局中，我们却看到了极令人揪心的一幕——首斩破沙罗回到了过去，可是他看到了什么？竟然是因为被斩红郎砍伤，从而丧失了理智的他亲手勒死了自己的爱人。这一切之于已经背负着太多痛苦的首斩破沙罗来说，的确是生命中无法承受的重。最后一盏希望的灯火在首斩面前熄灭了，漫长而痛苦的战斗过后，他得到的，不过是一个更加痛苦的结局罢了。在沉重到了极点的绝望面前，首斩最终选择了自杀，并从此堕入了永恒的黑暗。



不过幸好，虽然都是被生活的荒诞所折磨，但神乃木并没有像首斩破沙罗一样，在通往悲剧的道路上一走到底，大家的努力与理解拯救了他。当成步堂成功地完成了华丽的逆转，并使一切都真相大白的那一刻，神乃木心中的羁绊也终于开始逐渐解了开来——"我从一开始就很明白了……一切并不像我想的那样。真正不可饶恕的人……应该是我自己才对。"神乃木对成步堂，同时也是对自己说道："千寻的生命没有得到保护，这件事情不能怪别人，都是我的错。可是我……不敢直面这个惨痛的事实，而是故意扭曲了自己的目光，选择了可耻的逃避！"在这一段心灵独白从他心底缓缓流出的时候，法庭中的所有人都选择了安静的倾听——有的时候什么都不做，只是安静的倾听，对倾诉者来说，就是最大的安慰。当神乃木谈起他在"行凶"的那一刹那，心中所出现的迷茫之时，真宵用一句"我打从心底里相信！你曾经……救过我的性命！"打开了神乃木心中的最后一把锁。从此，这个原本一直生活在过去中的男人，终于找到了久违的感动。

"……在我的世界里，红色是不存在的。所以你看到的，一定是我的眼泪……"伤口又重新流出鲜血的神乃木最后对成步堂说道。是的，他已经完成了从地狱归来后的自我救赎，因为他说过，男人只有在一切都结束的时候，才会流泪。

我还记得，他在第一次说这句话的时候，捏碎了手中的咖啡杯，鲜血顺着手流到了桌子上。那个时候我看着他，他桀骜而坚毅的眼神感染了我，让我的心就像一枚汽油弹一般燃烧起来。

□文/淡云青鸟　□责编/唯夜



久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

【前情提要】之后，“利用任天堂的16位机做今后开发主线”的提案基本上就被枪毙了，“这不是我们要的，这条路线没有任何发展的余地了，今后我们要自己开发主机。”大贺明确地表态了，但实际上，就当时的客观条件来说，这个决定可以说是很冒险的，并不是一个在大脑充分冷静时做出的决定。不过从当时的气氛来看，做出这个决定也几乎是必然的。

第二章 DO IT 久多良木的自信

对这个事态，可以说唯一做了充分准备的就是久多良木。

还在任天堂摇摆不定的时候，他就做好了着手实施第二套计划的准备了。当任天堂彻底终止合作之后，久多良木就开始让工作组开始秘密进行CPU的选择以及相应的技术开发等工作。此后陷入合同纠纷时，久多就更乐得让手下按他制定的路线进行工作了，从某种意义上来说，反而是加强了整个计划的隐秘性。



←日本某电脑技术学校内，教师正在授课。日本很多人才，都是从这种学校里培养出来的。

这之后，SONY内部进行了综合研究所、NEWS技术、半导体技术等部门的综合会议，其核心议题是围绕久多的PS构想的核心“独特画面表现效果”而进行的技术研讨会。实质上，这是这个计划的首次正式的技术研发会议，可说是PS计划正式实施的第一步。

第二章 DO IT 92年5月的业务报告书

92年5月的业务报告上记载着：“关于次世代的开发，我们现在可以确定的是多边形的处理技术将是重要的一个元素，也就是画面表现从2D到3D的进化。核心技术是即时对多边形组成的画面进行高速率的处理，依靠这项技术我们可以完成2D技术与3D技术的整合。”可见当时SONY就已经确定了画面挂帅的路线。但究竟为什么久多会对自己的路线以及3D技术有着这样强的信心呢？



↑以画面效果而著称的某著名游戏系列，这个系列最终导致了PS的大放异彩，可见久多良木重视画面效果的战略收到了极大成效。



“使用CD-ROM为媒体的话，信息量将是现行的卡带媒体所不能比拟的。要实现MARIO或是DQ那样的作品的画面效果简直是轻而易举的，而且绝对会有开发的余地。我个人在80年代时就曾经想过，运用了即时处理三维多边形技术的家电早晚会进入一般家庭的。我认为现在就是一个很好的契机，大容量的CD-ROM+多边形处理，这将产生前所未有的精彩效果。”

其实在当时，电脑技术员还不是一个像现在这样吃香的职业。不仅需求小，而且技术上难以突破的瓶颈使其可发挥的空间非常小。虽然当时日本电脑技术界也有人提出要制作全程CG电影，但在当时的技术条件下这几乎是根本不可能实现的，他们中的大多数人也只能暂时制作些短片，但也正是当时的一个短片大赛中涌现出了很多优秀的年轻技术员，他们不仅是当时日本专业级的精英，同时也招致了很多商人的关注。

“其实我跟你说，用不了多长时间，游戏中将充斥CG技术，而且这将是左右游戏品质的关键。”“真的？？”

这段对话发生在久多良木与某著名技术开发人员在酒桌上的首次会面上。对于当时可以说状况比较窘迫的程序员们来说，如果自己掌握的技术能在游戏界中得到应用，那对于他们来说绝对是好事。利用这种心理，久多良木兵不血刃就得到了当时日本最尖端技术的支持。

“当时我生活中很重要的一个组成部分就是晚上和这些技术精英们喝酒，因为大家都很喜欢SF一类的东西，棒球啊，加上年龄差距也不是很大，聊起天来气氛比较融洽。在这样的情况下我们就技术进行的一些研讨实际上就成了我们日后贯彻PS计划的基础。”久多良木回忆起这段时光来如是说，但其实当时日本的技术精英也就100名左右，而与久多有过私下接触的，就超过了25人。

当时SEGA要以3D技术为基础开发新主机的传言传得非常厉害，这更坚持了SONY以3D技术为基础一下确立地位的想法。而事后SEGA考虑到自己多年的游戏积累，所以并没有以3D为核心技术推出新主机，而半路杀出来的SONY一无所有，自然也没什么可顾忌的，于是才推出了PS。

现在回想起来，久多自己也是感慨万千：“大贺社长当时的愤怒，可以说是PS成功的起爆点。如果没有当时的血性，而冷静思考的话，SONY怎么也是不能进入游戏界发展的。也许正是任天堂拖拖拉拉与出尔反尔的态度，导致了大贺社长的愤怒与决断。而这种男人血性，我个人认为这是大贺身上最重要的魅力来源。”

第二章 DO IT 大贺的坚定

虽然久多是这么说，但大贺绝对是被他忽悠了一道，不过似乎他完全没有生气。“正是任天堂的背叛，才使久多良木君有了更多的想法。其实某种意义上来说正是任天堂在一定程度上促使SONY能有今日的发展，恐怕这是他们所想不到的吧，哈哈。不过后来我自己也很难控制自己的情绪，这才有了久多良木君后来的一系列行动，这种劲头才是我们到后来能成功的关键因素。”

□责编/无无



在写本期内容的时候，小沛也很担心，因为生怕哪句话说离谱了，结果真到GBM发售那天才发现情况完全不一样。不过既然任天堂没有做出表态，那么我们也就有猜测的权力，下面文章中的内容便是一半的推测还有一半为了博您一笑。

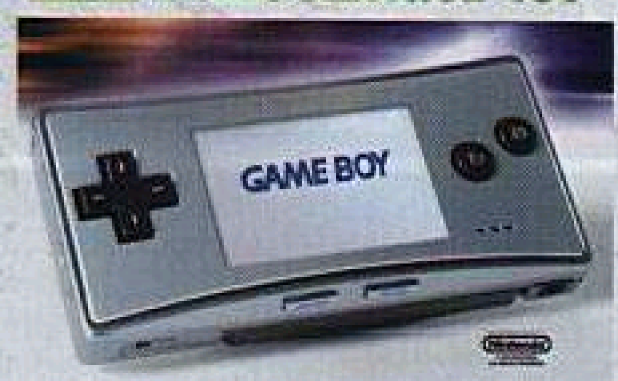
Nintendo

Vol.14 主持:小沛

E3已经过去快两个月了，GBM给人的新鲜感也逐渐淡去，然而钟情于任氏掌机的玩家却依旧对它魂牵梦绕。现在任天堂对于GBM的具体发售情况还没有公开，但关于这款掌机的猜测却层出不穷，为了让玩家不至于等待得太无聊，或者为心中的疑惑而烦恼，小沛就在本期的米花通信中和大家聊聊这款将袖珍演绎到极限的可爱掌机。



从三代看成败兴衰



“兴盛不过三代”的道理虽然只是中国很古老的一个说法，然而在游戏硬件市场却成为了一个普遍的真理。FC很火爆，在日本家庭中甚至达到了98%的普及率；SFC虽然没能创造同样的神话，然而销量也已经是相当可观；N64时代由于PS和SS的介入开始出现颓势，然而其在北美的受欢迎程度也让任天堂狠赚了一笔。到了第四代的NGC，很明显，兴盛的势头彻底不在了。世嘉也一样，从第三代的SS开始出现颓势，而第四代的DC则成为了最后的谢幕。索尼和微软还年轻，暂且不论。在掌机方面，“兴盛不过三代”的道理在任天堂身上体现得不如家用机那么明显，但也有些端倪。如果GAME&WATCH算第一代，GB和GBC算第二代，GBA算第三代的话，第四代的NDS还真要小心了，再不多发掘一些好创意，恐怕也难逃GAME OVER的命运。

上面乱侃了许多，其实只是个引子。姑且不论三代以后是否还会兴旺如初，起码在三代之内的主机还是有戏唱的。例如砖头GB、GBP和GBC这三款掌机算是8位掌机中的连续三代，而GBA、GBASP便是GBA的前两代，GBM虽然姗姗来迟，但也算是GBA的第三代产品，按理说……我的意思是按照常理，GBM还将获得成功……

日本和中国是近邻，也有传说日本人的祖先就是秦始皇选出用来寻找蓬莱仙岛的500童男童女。不管怎么说吧，反正中国的一些传统思想也对日本多多少少有点儿影响。我不知道山内溥和岩田聪是不是也懂周易一类的命相，他们做出的决定倒与这些中国古老的文化不谋而合。那么以此看来，GBM就算不能叱咤风云，却也能有所作为。

弱肉未必被强食

索尼进军掌机界之前，有很多人都认为其道路未必平坦，因为任天堂在掌机圈里的威望是明摆着的，软件商的加盟也都不遗余力，最重要的是任氏掌机还有非常广的群众基础。要想撼动这棵大树，和任天堂抢市场，绝非易事。如此情形之下，索尼明显处于劣势。当初PS的成功是软件商的功劳，众多好游戏自然造就了玩家缘，而PS2的成功便是捷足先登、趁热打铁，在已经巩固的地位上继承原先的长处，从而一举夺下70%以上的市场份额。现在这些优势在掌机界可全体现在了任天堂身上，人家的掌机制造历史可是要追溯到上世纪80年代初，而繁盛的时期至今未有丝毫减弱，这么多年积累下的经验足够给索尼上课了，久多良木健疯了吗？

然而就在2004年的E3展上，当PSP和NDS同时出现的时候，舆论开始动摇了。索尼把掌机给“搞活”了，一向擅长引领时尚的索尼充分发挥了自身的长处，把时下流行的随身影音播放功能加到PSP上，另外搭配了超炫的外观，PSP的光芒瞬间就超越了与之同场竞技的名门之后——NDS。也就导致了后来NDS被迫更换外形，还推出了可以播放影像及MP3的外设“播放君”。

上面这些跟GBM有关系吗？您想想，掌机都已经进入PSP和NDS时代了，面对这两位大哥，晚出将近1年而且机能只不过是GBA的缩小版而已，难道它不是地地道道的弱者吗？这一章节的题目就是“弱肉未必被强食”，前面的PSP是个例子，GBM也将要走这条路，而且它确实有着别人无法企及的优势……

特立独行，哗众取宠

这个题目大家挺熟的吧？这是影片《大腕》里，英达对葛优说的泰勒的成功之道。GBM这回在E3上的表现用这8个字形容是再恰当不过了，长10厘米，宽5厘米的娇小外形在任天堂美国总裁的手中显得格外光芒四射，高清晰的屏幕和简洁的设计，把掌机的优势发挥得淋漓尽致。

PSP和NDS这两个庞然大物，使得掌机的便携性成为空谈，甚至大屏幕和多功能给电力带来的负担也成为了玩家们的困扰。GBM的体积绝对可以轻松放入您身上任何一个口袋，电力的供应也不会亚于GBASP，另外有了“播放君”和高清晰的屏幕后，多媒体娱乐功能也有了强力的保障。再加上2000款GBA游戏的软件后盾，GBM绝对还有不小的用武之地。

至于玩家们最关心的价格问题，现在有传闻说是49美元。这样的价格算是非常合理了，估计掌机玩家都还能够接受，同时，低价位也不会给后面留下多少的降价空间，因此玩家不必怀有“等到价格合适再买”的顾虑。最后还有主机外观的时尚性，有别于以往的限定版，GBM的变装只需玩家为其更换一块面板，方法十分简单，成本也低，喜欢追求个性的玩家也有了简便的途径。综合以上优势，GBM会输吗？估计可能性不大。

要说还是任天堂的点子绝！在大家纷纷追求高性能时，GBM重新将自己包装成为一款地道的“掌机”。这种反其道而行之的做法需要有一定的魄力，同时更要有实力。任天堂是一个能够把梦想在游戏中幻化为现实的神奇厂商，我们绝对有理由相信GBM会是款杰作，最起码在任饭们的心里是这样的。

以上纯属作者个人观点，如有异议，请到电软官方论坛www.magiczone.cn，找小沛一同探讨，谢谢！

给GBM看看手相

求道 破坏 大成

修罗殿

修罗殿的真意：为游戏苦修，终成大业。以“达”字为标准，成就常人所不及的领悟道法，实现游戏的最高表现境界，突破难度极限。

修罗殿的目的：本栏目的降生意在于解“游戏的最高境界究竟为何”，求使众生探破修罗道的法门。

修罗的原意：修罗，全名阿修罗，梵名为ASURA。阿修罗是印度远古众神之一，被视为恶神，属于凶猛好斗的鬼神。

Vol.10

□责编/行某

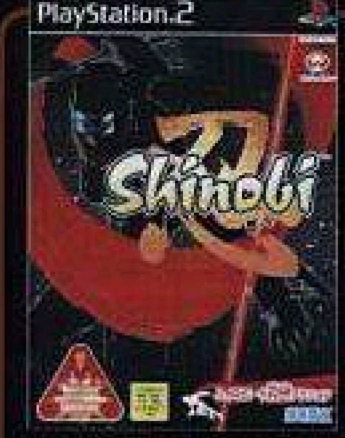
FOCUS TODAY!!

求道无止境！再度冲击最强忍者之路，隐藏关卡超级大作战！

SHINOBI忍 EX关卡极限挑战

全部重点难点大解析

PLAYER：L.W



●挑战游戏：SHINOBI 忍；
●挑战关卡：收集齐全胧币后出现的隐藏关卡
●选择角色：秀真（其攻击力较低，只有苍蛟龙的一半）
●挑战目标：1，KILL100%（即敌全灭，部分会反复出现的敌人至少杀一遍）；2，所有敌人用杀阵杀死（部分不足4人构不成杀阵的除外）；3，BOSS杀阵一刀斩；4，不使用忍卷；5，不受伤害；6，只使用初始的16发手里剑（因手里剑有麻痹敌兵的作用，在杀敌时利用手里剑定住敌人再杀会简单得多，这里限制手里剑的使用无疑又提高了不少难度）

在这里先说下一些杀敌基本技巧：1.尽量砍敌人的背，因所有背面有被攻击判定的敌人背面防御力都只有正面的三分之一。2.活用蓄力斩，不但攻击力是普通斩的两倍且无视防御，距离合适还能形成多段判定，另外还可以飞过许多无法跳跃过的地方。3.蓄力斩提前蓄力法，因蓄力斩的出法为在有3格魂以上时锁定敌人按住斩键不放，所以提前按住斩键就可省掉要出的一刀。4.速砍的使用，就是利用DASH和斩互相取消而形成的高速斩杀技巧。

各关要点：第一关只有最后那两条蜈蚣要稍注意下，它除头部外全身是甲，不要砍错了地方。第二关几批敌人随便从哪批开始杀都可以，我选择先杀忍者处的，主要是那里站立点太小很容易就会受伤。然后下到底下会同时出现五只天狗，这是本关最大的难点，这里用杀阵解决他们有两种方法：一种是将每只天狗分别砍个几刀削减其HP后再找机会制造杀阵，另一方法是一开始就乘它们站得比较分散的机会立刻锁定一只上前使用兜后并速砍其背，十刀搞定，杀死一只后立刻再去杀其他的，速度一定要快，不然杀阵容易断。再到上面的初始地点处，分散于各个角落的蝙忍又是一麻烦，因是挑战全杀阵所以如何将距离如此远的敌人用杀阵连起来是一个问题，我在这里采用的方法是利用蓄力斩飞过去，下一批就要利用敌人边杀边使自己浮空来到达下一平台，然后继续杀，最后那批用八双定住后就可轻松杀死。第三关是要求杀敌同时砍掉3个封印石，难度并不高，不过要特别注意的是终点前还有一个杂兵，杀掉不要马上走，要等魂出来后再走，不然程序会认为那人没死而使过关评价中的KILL率只有99%。第四关一边杀蝙忍一边破坏掉封印石，下层的两批很简单直接去砍就好，上层的就不容易了，攻击意识及HP大幅增加，攻击范围又大且极喜欢翻滚闪避，我在这里采用的方法是先跳离墙，这样就可躲避过大部分的攻击，浮空时锁定一个后观察其动向，只要有机会马上上去砍（这样去砍大多数时候砍的都是背），先杀掉两个提升了攻击力就好办了。下到底下将面对9个女忍，她们极喜欢丢手里剑，虽不费血却可将人定住，一不小心无伤就没了，这里就不要给她们机会，一下去就乘着满魂连用三次蓄力斩，冲死部分后剩下的追砍几下就可轻易解决。第五关难度不大，只要熟悉了各平台，杂兵的位置及行动规律就可。第六关就厉害了，在距离如此远的几个平台上分布着几个大家伙，这里要做出杀阵的难度即使在整个游戏中也是数一数二的。我的方法是：一开始立刻二段跳到最近的鸦天狗背后4标3刀全打背刚好可杀死，然后跳上坦克平台3刀砍死（跳到坦克那边再砍死的原因是为了拉近到下一坦克的距离），马上冲前出蓄力斩飞过去下一坦克，2刀搞定后再连用两次蓄力飞过去砍死剩下的鸦天狗及坦克，以上动作都需最速完成。然后砍掉两个封印石过关。（你要问不是一开始还有一个的么？其实早就被坦克的炮弹帮我打掉了，且按我的行动路线走是一定会打掉的）第七关虽只3组敌人，但要无伤全杀阵难度却并不低，主要是因为每组都会在最后出现强敌傀式神，其攻击力及攻击范围都极高，经常能一棍子将其他杂兵杀死，这样全杀阵的条件就无法完成了，所以我在这里都是用最快的速度将其他人先杀死，这样傀失神出来其他人也杀得差不多了，利用杀阵的威力就可轻松解决他。特别讲一下最后那组的5人，虽说人数最少却是难度最高的，主要是因为都在一起的木鱼和下忍一定要最速杀死，不然傀式神爬出来时会把鱼顶死，下忍也会被顶到平台边而不好下手去杀，而杀死他们后自己也要马上闪开，不然会受伤，因为敌人人数少，杀阵的威力也不会高，多砍几下是免不了的了。第八关需要利用平台配合完成3个杀阵，熟悉平台的运动规律及敌兵分布是过此关的关键，在平台上时将面临四面八方吐来的火球，注意躲闪，最后的天狗不要直接去砍，必被挡，上平台后兜后砍之。FINAL，最后的BOSS了，就是剧情关卡出现过的金刚，不过这里与剧情关卡的难度是绝对的天壤之别，而难度主要体现在这里居然有4只傀式神作为杂兵出现，傀式神全身除头部正面外全是甲，HP极高，攻击范围超大，喜欢防御，被攻击无明显硬直，在被连续攻击时可随时防御，防御后必反击，它最卑鄙的招数就是那招飞扑，此招一出全身无敌且具攻击力，攻击范围也大到离谱，如此时你正在砍他……RETRY吧。然后还有一点就是因秀真的攻击力低所以就算能将4只傀式神全部顺利连成杀阵也是无法在正常状态下将满血的金刚一刀砍死的，所以这里要追求无伤杀阵一刀不但要具有过硬的技术和良好的心理素质，方法的运用也是很重要的，因限制了手里剑的使用，所以利用手里剑削减BOSS体力再做杀阵的方法行不通，而我在这里采用的方法是一开始就上到墙的最上层先等傀式神出来，出来后利用他们攻击会互相伤害来引诱他们互相残杀，这里要先说明两点，首先是在墙上等的时间长了会因魂被吸完而开始扣血，不要紧，其实只要不是被直接伤害到对过关评价是不会有影响的；再就是所谓的一刀事实上指的就是只砍他一刀，故他们互相残杀也是不会影响到过关评价的。然后要注意的是墙上也不是绝对安全的，傀式神的那招连环棍的最后一下从上往下的竖抡是可以打到上面的，所以看到任一只有出此招的冲动就一定要立刻跑开。当金刚的体力下降到一定程度后就可以正式开始了，首先将他引到空地处诱使他出招后马上冲过去看准某个未防御的傀式神就砍几刀。（将金刚引开是为了免得砍傀式神时误伤到他）砍时要非常小心，一旦被挡或金刚靠过来或其他傀式神围过来就马上向反方向跳DASH闪人。（你说不闪怎样？看看闪过以后背后的烟雾你就懂吧……）如此反复可慢慢削弱各个傀式神的HP，为接下来的杀阵做好准备。（一般在未杀阵的情况下每只满血的需砍十刀，而因为刚才的自相残杀现在应该会稍简单）一但砍死一个，杀阵就正式开始了，仔细观察剩余的傀式神，谁没防就砍谁，直到4只全死。（说得简单，实际情况可不那么简单，经常会看见他们全在那防着……）只剩最后的金刚了，因傀式神死后留下的巨大尸体会严重阻碍视线，所以迅速找到他是很重要的，我在这里马上锁定他并丢出一发手里剑，如中了那最好，直接冲过去砍背，没中也不要紧，知道他的方位就可以了，因其攻击破绽巨大，躲过其攻击后就向他的背一刀砍去吧。

RPG幻想辞典

鬼太郎系特别篇 鬼太郎的红颜知己

这次我们将要介绍到三位妖怪分别是鬼太郎的“红颜知己”No.41的猫娘（ねこむすめ）、鬼太郎妖怪军团中最为得力的主将No.42的涂墙（ぬりかべ）以及某个已成为恐怖代名词的幻想中的动物No.43的家鸣（やなり）。



猫娘（ねこむすめ），又称猫女，也是水木大师笔下鬼太郎系列的重要人气角色之一，是鬼太郎身边最好的友伴，是个有着猫性格的少女，从小与鬼太郎青梅竹马地长大。猫娘其实属于是“半妖怪”，但是一旦发怒之后就立即会变身，原本是只灵猫，在变身前的样子也是平常最普通的形象，头顶系着大大的蝴蝶结，身着红色的围裙，完全一副小女孩的打扮。不过在举止动作上还是藏不住其猫的本性，总是将手向前如同爪子一般地蜷举，可谓猫态十足。不过也正是因为其会变身，所以如同人狼一样，每每在月圆的夜晚或是看鼠男发怒的时候，她的眼会变为半月状，同时长出整排獠牙，嘴部上下拱裂开一直到耳部，恢复至其原本疯狂的“猫妖”状态。当然，也有的说法是当她看见鱼时也会兴奋地进行变身，在水木之路上所塑的猫娘像其实就是变身后的状态。一般来说猫是老鼠的天敌，两者水火不容，不过在鬼太郎军团中，猫娘和鼠男尽管开始时也很交恶，但因为都同在妖怪军团中效力，最后反而却还成为了非常要好的朋友，并还被公认为是很有发展前途的一对，其实在猫娘心里，她对鬼太郎才是有着超越一般友谊的爱恋之情。

尽管变身后的猫娘很恐怖，但她一般还是不会加害于人，并且她还能提前洞察到打算作恶或心存不轨的人，然后出于自己的正义感而去惩治他们；武器当然就是自己的尖爪和利牙，可别小看她这两招，连鼠男都慑怕于此而不是她的对手，经常被她欺负得哭笑不得。不过猫娘与鼠男确实也可谓是欢喜冤家，特别一个有意思的镜头是在PS2版的《鬼太郎·妖怪奇闻谭》中，鼠男来到鬼太郎的家中上门强行推销最新款的妖怪手机，这可惹恼了作为鬼太郎好友的猫娘，她不由分说地逮住了鼠男并狠狠地教训了他，逼得其再也不敢继续推销反而还倒送给鬼太郎与猫娘一人一部妖怪手机并以此来脱身。在GBA版《鬼太郎·妖怪列岛》





中玩家们对于猫娘的印象应该也是很深刻的，在第一话中的首位伙伴就是她，能够发动指甲攻击来帮助鬼太郎对付附近的其他敌人。

其实在鬼太郎漫画原作的初期，猫娘几乎是没有出现于其中的，而是在中后期才加入了鬼太郎军团，并在gegege森林中定居着，也在此后渐渐流露出其对鬼太郎不一般的感情，而这位可爱的猫女也在此后成为了该系列的人气角色之一，其实只要她不变身，还算是个非常有魅力的女孩子。



涂墙（ぬりかべ），又被称作是“变形墙”，是鬼太郎家族中重要的一员，也是最有力气的一位妖怪，看起来就如同一面厚厚的墙壁一样，不但柔韧性很好而且还相当的壮实。传言如果在夜晚赶路，前方本来是有路的，但突然有东西像墙一样地拦住了你的去路的话，那毫无疑问的就是遇到了涂墙的原因。



在妖怪军团中涂墙虽然看起来沉默寡言，但是当面对敌人时其显得是果敢十足，他往往是通过把敌人裹进自己身体里，将其困在当中不能出来，并喷射雾气使之双目暂时失明，还可以任意改变自己身体的大小来挤压被裹在其中的敌人。涂墙的身体可谓是刚柔多变，刚时，如铜墙铁壁般地坚实，柔时，也能化作任意形态的泥水，也正因为这样无定形的状态，其实际的防御力是远大于攻击力的，因为哪怕在他身上开了几个大孔，其也能够如液体般迅速粘黏成原态，毫无任何的损伤，所以将涂墙看作是传说中的液体生物一点也都不为过。

虽然涂墙是如此般的了得，但他也不会危害到人类，就算是在夜路上碰到了涂墙也大可不必惊慌，没准其还能成为沿路保护您壮胆的忠实伙伴。其实当自己面前出现涂墙后，只要用小棒向下轻轻地敲下他的脚，其便会让路，并且还会随同保护路人前行；当路人即将要遭遇到其他妖怪的攻击时，涂墙就会大义凛然地站在前面，用自己亦柔亦刚的身体来对付敌人，也因为自身的这些特点，在加入了妖怪军团后的涂墙迅速就成为了其中的骨干成员并在为鬼太郎的冒险过程中发挥着重大的保护作用。不过就平时的生活上来说，涂墙可是位相当爱喝酒的妖怪，经常喝得醉醺醺的，有时候大家会调侃地说之所以走夜路的人偶尔会遇到涂墙并不是因为他要故意捉弄人，而是其已经喝得烂醉自己都在路上晃悠悠地乱闯。不过还有的说法是涂墙所喝的酒都还是有用途的，这些酒喝下后全部被包裹在其体内，他可以根据需要随时从身体上喷发出来，要是遇上强敌，在包裹住后为了迅速抵制对方的反抗并使之麻痹，涂墙就会将体内浓缩后的酒液喷出来包裹住敌方。其实水木大师在鬼太郎系列中引入涂墙这个妖怪与其童年时的经历还有一定关系，据说是他当时就曾撞见过黑色的涂墙，后来其对此就深信不疑了，不过到了他笔下的涂墙却截然相反的是白色。



家鸣（やなり），这个妖怪的名字可是要顾名思义地去理解，要是晚上您总觉得在自己的房间里有一种奇怪的声音的话，吱吱嘎嘎地弄得满屋子都在震响，确定这并不是屋外所吹的风响，并且那声音还总是从天花板或是墙壁间发出的话，那么不用说，那就是家鸣了。之所以把家鸣归为妖怪，更多还是因为其属于一种幻想性的动物，就其妖性来说，应该还是沾不着什么边的，其实再形象一点地形容家鸣的话那就是苍蝇，只不过是一种现实中不存在的苍蝇王。不仅是其形体大于一般的苍蝇，最大的特别之处还是其能使得整个房间为之震动，让人引起恐慌，而实质上对于人类来说，除了心理上的恐怖感觉外，倒还是没别的什么危害了。因此后来“家鸣”反而成了某种意义上恐怖的代名词，如日本知名的恐怖小说家 田节子所著的恐怖幻想短篇小说集《家鸣》正是以此为名，而实际上文中真正提及的与这个名词有关的部分也仅是其中一小段苍蝇王的故事，不过就外形来说，家鸣与苍蝇倒还是有那么几分的相似。

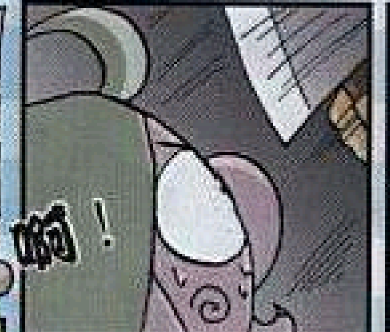




□文/逆转A.C.E;hakazawa 责编/北斗

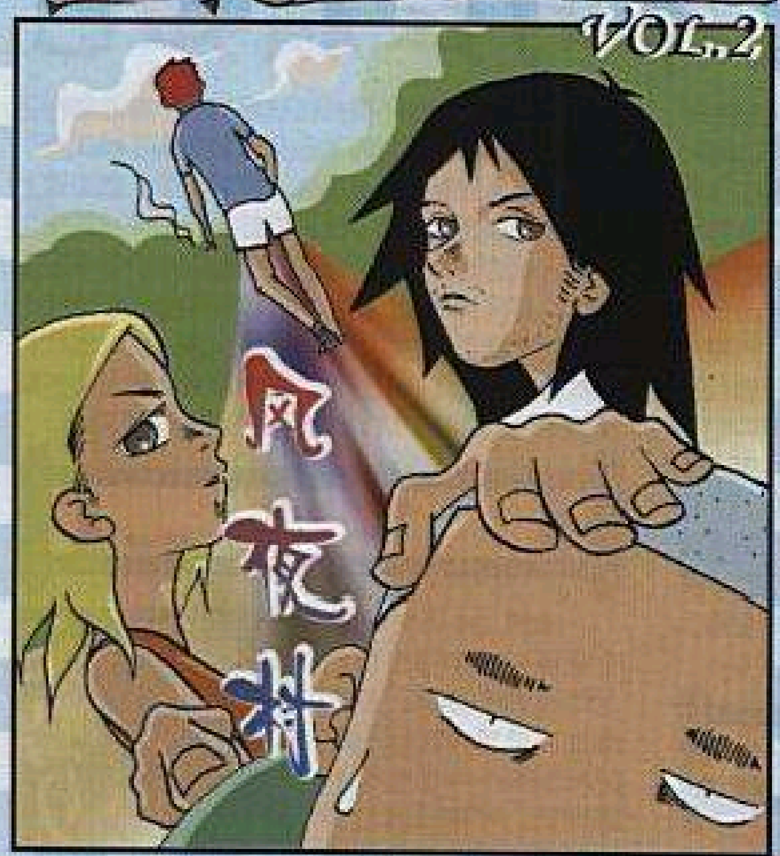
前情概况

朱羊家的猪“花花”独自进入了那间没人敢进去的游戏厅，突然……













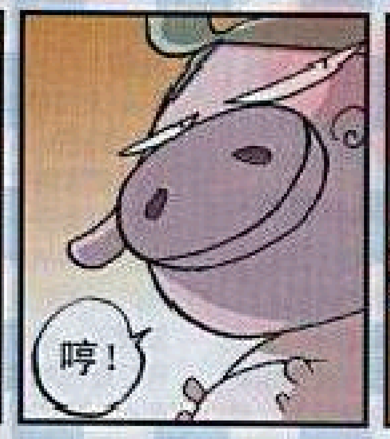




































□ 作者/华尧 责编/唯夜























































未完待续





PS2	本刊译名：樱花大战V 永别吾爱			
	SEGA	2005.7.7	8190日元	400KB
冒险	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

□文/K·1 责编/荇菜

第一话:武士、矗立于纽约

【ADVENTURE MODE】

1928年春，一名身着白色海军服的少年矗立在上野公园的樱树下，少年名叫大河新次郎，是已经接任帝国华击团司令之职的大神一郎的外甥，为了加入帝击而在此等候迎接自己的人。而令大河感到意外与惊喜的是，来迎接的人竟然是真宫寺樱（K1：准舅妈？）。

来到帝剧，大河终于见到了自己一直憧憬的舅舅大神（LIPS：海军少尉、大河新次郎です！），可当听说自己被分配的不是帝击而是纽约华击团星组时感到有些失望，大神一拍大河肩膀："星组还是很年轻的组织，希望能以你为中心将队员们凝聚起来。""可……可是……""不用担心，那边有我的朋友在，有困难的话就依靠他吧。"在港口大神为大河送行时，给了大河一个布袋："到了纽约后，如果遇到了无法跨越的困境时就打开吧，除此之外绝对不能打开。""是。""还有，"大神语重心长地说："无论遇到什么对手，都要相信自己而前进。"不过大河一时没明白舅舅这番话的含义。

终于来到了纽约，大河还没来得及仔细欣赏纽约城市的景色就遇到了抢劫银行的劫匪，大河正要冲上去追捕时，突然出现了一名手持日本刀的蒙面红发女骑士，非常干净利落地解决了劫匪，蒙面女骑士把钱袋扔给了大河后便消失在茫茫人海当中（LIPS：その反面、かっこいいですね），而拿着钱袋不不知所措的大河却被警察错当成了现行犯要抓起来，幸亏自称谜之贸易商的加山雄一出现才澄清误会（K1：加山登场的方式还是那么夸张）。随后，加山把大河带到了纽约华击团星组本部——小马厩剧场，遇到了星组队长拉切特，大河这才知道原来自己不是队长（LIPS：よろしくお願いします!!）。在见过司令兼经理的萨尼塞多后（LIPS最大力度），大河得到了自己的住所地址。

大河按照纸条上的地址前往自己住所时，却和一名迷了路的红发少女撞了个满怀，当少女得知大河要去的地点正是自己找不到的地方时，就好像抓到救命稻草一样抓着大河的衣服可怜巴巴地央求也带她一起走（LIPS：わかった、ぼくが面倒见るよ！一でっかい男になるためさ！！），原来少女叫杰蜜妮，是小马厩剧场的清洁工。在大河的房间里大河又认识了剧场的工作人员璞拉姆与杏里（LIPS：そんなこと許されませんですっ！！or时间切），放置好行李后，杰蜜妮便带着大河开始参观纽约城市。

自由移动时间PART1

●ビレッジ地区

地点	カフェレストラン
选项	二人はぼくが守ります
效果	拉↑杰↑

地点	图书馆
选项	中等力度
效果	杏↑

●ミッドタウン地区

地点	五番街
选项	中等偏弱力度
效果	杰↑↑

地点	高级アパート
选项	实はぼく、ファンなんですよ。
效果	杰↑

地点	セントラルパーク
行动	对话两次后选择もちろんだよ!
效果	杰↑
行动	观察衣服两次后选择よく似合ってると思うよ
效果	杰↑

地点	高级ホテル
选项	仲良くできそうですよ!
效果	璞↑

地点	14:45时任何地点
选项	もう少し时间をいただけますか?
效果	自由时间延长15分钟

●シアター内

地点	卖店
选项	あ……杏里先辈。
效果	杏↑↑

地点	ドリンクバー
行动	观察自动售货机口
效果	璞↑

地点	客席
选项	今度はぼくも一绪に……
效果	杰↑

★自由移动时间PART1结束

拉切特开始向大河介绍其他的星组队员。首先遇到的是同样出身于日本的元星组队员九条昴（LIPS：时间切），不过昴的那句"你无法代替他"令大河有些纳闷。然后在乐屋里见到了黑人女律师萨姬塔（LIPS：せめて、サインをもらえませんか？or昴さん、助けてくださいよ！），但她误会了大河的身份而拉着大河去质问经理萨尼塞多为什么雇佣大河这样的童工（LIPS：ぼくもそんなオーナーはイヤです！），大河却因此得知了令他大受打击的事实——星组本来是希望大神前来而不是大河，虽然星组很失望，但目前也只能暂时留下大河（LIPS：ぼくじゃだめなんですか！？）。舞台表演结束后传来了敌人来袭的警报，大河虽然想趁此机会让大家承认自己（LIPS：ぼくだって、星组の队员です！！），但却只得到了打扫剧场的命令而无法参加战斗……



大河因为和司令萨尼塞多谈话也没有任何结果（LIPS：ぼくだって战えます!!）而陷入低谷时，在公园遇到了坐在轮椅上的金发少女戴安娜（LIPS：优しい人にやっと会えた……），在得到了戴安娜的鼓励后大河终于明白了自己现在应该做什么了。回到剧场后大河开始精神饱满地杂务工作（LIPS：みなさんのお役に立ちたいんです！一やるべきことがわかったんだ）。

自由移动时间PART2

●シアター内

地点	露天风呂
选项	……大变なんですね
效果	萨↑

地点	支配人室
选项	对话后选择そんなことありませんよ！
效果	拉↑

地点	シアター一层
选项	ほうきで扫く。→ぞうきんでふく。→床をふく
效果	杰↑↑（得到贴广告传单的任务）

地点	卖店
选项	ショウガは体にいいからね。
效果	杏↑
备注	以后可在此购入照片

地点	ドリンクバー
选项	水で冷やすんですっ！
效果	璞↑

●ビレッジ地区

地点	マギーの店（贴广告传单）
选项	中等偏强力度
效果	杰↑

地点	カフェレストラン（贴广告传单）
选项	暴力はやめてください！
效果	萨↑

地点	图书馆
选项	中等偏弱力度
效果	昴↑（CG入手）

●ミッドタウン地区

地点	ROMANDO（贴广告传单）
效果	如有联动前作记录以后就可在此买照片

地点	高级ホテル（贴广告传单）
选项	あ……はい、ぼくはこの辺で……
效果	昴↑

地点	五番街（贴广告传单）
选项	いえいえ、もう慣れましたよ
效果	璞↑杏↑

★自由移动时间PART2结束

杰蜜妮闯了祸使得整个剧场照明消失（LIPS：ジェミニは仲间じゃないですか！！），为了不影响演出，使由大河利用备用蒸汽修理主开关（连续ST-LIPS大成功，最后输入最大力度），终于令演出得以顺利开始。

回家的路上杰蜜妮不断向大河道谢（LIPS：サムライはあきらめないのさ），并邀请大河来她家做客（观察房间左下的罐子两次，ST-LIPS大成功），并把爱马拉力介绍给大河认识（LIPS：こちらこそよろしく……）。突然外面传来敌人来袭的警报声，而同时拉切特队长前来叫大河一同出击，原来经过刚才舞台的事件，拉切特认为大河是有实力的（LIPS：あなたの期待に答えてみせます!!→よろしくお愿いします!!→イエッサー!!）。大河终于如愿以偿地驾驶着STAR出击了。

【BATTLE MODE】

■战斗第一场——杂兵战

矗立着自由女神像的自由岛上出现了大量的怨念机，星组开始了保卫女神像的战斗，但是拉切特的状态很奇怪……

战术指南：第一场战斗只能操纵大河机，两回合后自动结束战斗。

事件	大河与拉切特相临待机出现LIPS
选项	はい、がんばりますっ！
效果	拉↑

■战斗第二场——杂兵战

敌BOSS兰丸驾驶着恶念将机伽蓝出现，与此同时拉切特突然发现自己的灵力已经消失而被伽蓝直击，大河奋不顾身救出了拉切特（LIPS：ラチェットを助ける→まちがったことはしていません!!），无法再战的拉切特临撤退前做出了一个让全员震惊的决定：“现将指挥权移交大河。”

战术指南：现在可以操纵全员战斗并且可以使用连携指令了，连携度的提升可靠队员之间的对话、相互使用回复指令以及用连携攻击敌人来提升。目标敌全灭。

事件	大河与萨姬塔相临待机出现LIPS
选项	以后……气をつけます
效果	萨↑

事件	大河与昴相临待机出现LIPS
选项	时间切
效果	昴↑

■战斗第三场——伽蓝战

战术指南：伽蓝的弱点在头部，不过两手与颈部以及背部的回复装置都能破坏。

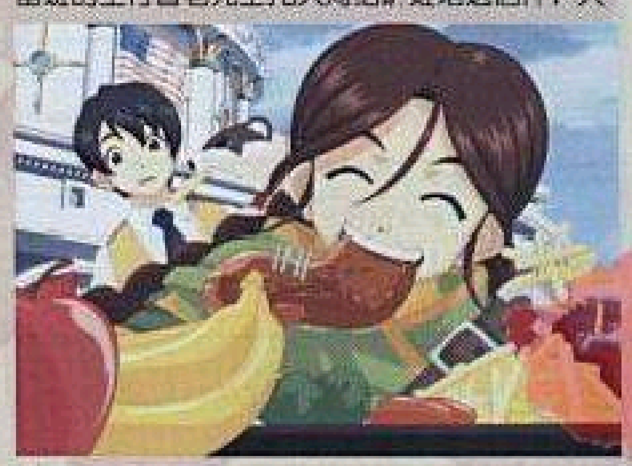
事件	大河受到伽蓝攻击出现LIPS
选项	最后まで战います！
效果	萨↑拉↑

第二话：人民的法律

【ADVENTURE MODE】

大河因接到司令萨尼的命令而成为了见习队长（LIPS：粉骨碎身の觉悟で顽张ります！），拉切特成为副司令。之后学会使用怀表里的照相功能，并试着给萨尼与拉切特拍了张合影（拍照模式下L1与R1为对焦，上下键调整镜头远近，左摇杆移动镜头，□为拍照）。离开后大河与杰蜜妮两人被加山带到了美术馆（LIPS：ジェミニならきっとなれるよ！！），加山一面看着日本展品霸王之剑一面告诫大河希望他能成长为背负日本的男子汉。

回到剧场，大河很兴奋地想告诉大家自己成为见习队长消息，结果撞上萨姬塔在换衣服而惹怒了她（LIPS：のぞくつもりはなかったんです！！→のぞくつもりはなかった→时间切），之后警备班的王行智老先生托大河给萨姬塔送信件，大河来到萨姬塔所在的哈里姆林地区时结果被几个暴走族打扮的人赶了出来，拉切特建议大河找个同行者再去哈里姆地区。



自由移动时间PART1

●シアター内

地点	支配人室（半点后）
效果	选第一项后与拉切特同行去哈里姆

地点	舞台里
选项	中等偏弱力度
效果	杰↑（CG入手）
备注	与杰同行去哈林后此事件消失

地点	卖店
选项	やさしいね、杏里くん
效果	杏↑↑

地点	ドリンクバー
选项	ST-LIPS大成功
效果	璞↑
备注	之前先去マギーの店外按△拍下店的外貌后回来提交，可入手照片。

●ビレッジ地区

地点	图书馆
选项	痛いの痛いの飞んでけ→中等偏弱力度
效果	杰↑↑
备注	成功进入哈里姆后并且同行者不是杰的场此事件才出现。

地点	マギーの店
选项	ST-LIPS大成功
效果	璞↑杏↑

地点	ジェミニのアパート
效果	选第一项后与杰蜜妮同行去哈里姆

●ミッドタウン地区

地点	昴の部屋
效果	选第一项后与昴同行去哈里姆·

地点	昴の部屋
选项	お疲れさまでした
效果	拉↑
备注	成功进入哈里姆后并且同行者不是拉的场合此事件才出现

地点	五番街
选项	时间切
效果	昴↑
备注	成功进入哈里姆后并且同行者不是的场合此事件才出现

●ハーレム地区

（8:40时还没有找到同行者时则会强制进入）

同行者为杰蜜妮的场合

地点	教会
选项	为杰蜜妮拍照
效果	杰↑

地点	路地里
选项	エサにして釣ろう
效果	杰↑（CG入手）

同行者为拉切特的场合

地点	ジャズバー
行动	为拉切特拍照
效果	拉↑↑

地点	教会
选项	思いっきり、がぶりつくんですよ。
效果	拉↑（ＣＧ入手）

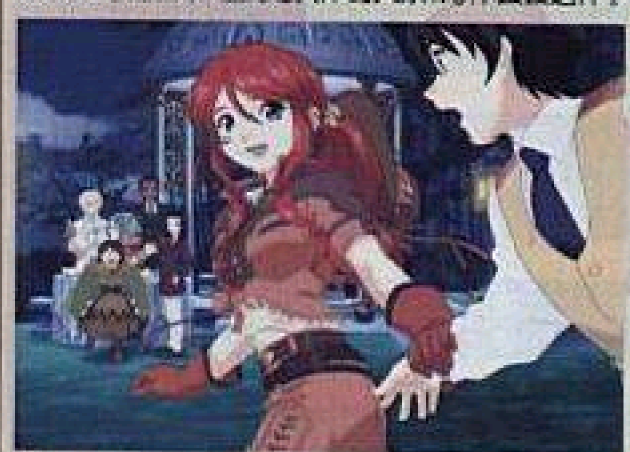
同行者为昴的场合

地点	路地里
行动	为摩托拍照
效果	昴↑

地点	ジャズバー
选项	……気にしないでください
效果	昴↑（ＣＧ入手）

★自由移动时间ＰＡＲＴ１结束

将信件送到萨姬塔那里后(LIPS:勉強になりました一ぼくたちも遊びに行きませんか?),萨姬塔告诉新次郎她是为了哈里姆地区能变得更好才当上律师的,就是现在也一直爱着哈里姆。和同行者一起回去的时候(LIPS:人情……かと),附近突然传来了爆炸声,两人赶过去时发现曾经赶走新次郎的暴走族其中一人因有人强制进行拆卸施工作业而脚被压住(ST-LIPS大成功),救出来后大河吃惊地发现萨姬塔竟然和施工负责人在一起,更得知萨姬塔以前与这些暴走族是伙伴的关系,为什么会这样?



第二天早上,萨尼在早餐时刚提到哈里姆的事(LIPS:第二项),萨姬塔突然提出离席,大河赶忙追了出去(LIPS:……本当はどうなんですか?→本当のことが知りたいんです!),虽然想问清楚昨天的事,但萨姬塔却什么都不想说。在公园里受到戴安娜的鼓励后(LIPS:ダイアナさんに会いたくて……)大河决定跟着萨姬塔走直到知道真相为止。然而,萨姬塔却对哈里姆住民提出了因哈里姆再开发所以要原住民搬走的要求,虽然开发商提供的条件相当丰厚,但原住民却丝毫没有答应的意思。大河质问萨姬塔为什么要这样做,萨姬塔只说这是为了哈里姆,并提出明天将举行模拟审判(LIPS:サジータの目を见る→受けてたちますよ!)。

为了作好模拟法庭上的辩论准备,大河开始四处收集证据情报。

自由移动时间ＰＡＲＴ２

●ビレッジ地区

地点	大河のアパート
选项	最弱力度
效果	杰↑

地点	图书馆
行动	调查左上书棚两次后调查右边的紫衣男人→追いかけるっ!!
效果	获得情报ジョージア州でのギャング疑惑

地点	カフェレストラン
效果	获得情报有力者を买收した

地点	マギーの店
效果	第二次来获得情报子どもを踊ったこと

●ミッドタウン地区

地点	ROMANDO
行动	第一次来与加山对话后，要经过相当长的一段时间后再来
效果	获得情报ハーレム再开发计划书

地点	昴の部屋
行动	尾行する→时间切→おもわせぶりにする→ST-LIPS大成功
效果	昴↑↑↑↑获得情报ワイロを渡した、议员を买收したこと
备注	之前同行者是昴的话则会拜托昴出庭作证

地点	セントラルパーク
效果	第二次来获得情报子供たちが元气

地点	高级アパート
选项	时间切
效果	萨↑

地点	五番街
选项	精一杯、がんばってみます
效果	拉↑↑
备注	之前同行者是拉切特的话则会拜托她出庭作证，第二次来这里可获得情报ハーレムドリーム

●シアター内

地点	屋外サロン
选项	最强力度
效果	拉↑↑
备注	之前同行者是拉切特的话则会拜托她出庭作证

地点	舞台里
选项	ST-LIPS第一次大成功,第二次保持为３格
效果	杰↑↑↑（ＣＧ入手）获得情报ゴスペル
备注	之前同行者是杰罐妮的话则会拜托她出庭作证

地点	卖店
选项	……それはよかったね
效果	杏↑

地点	ドリンクバー
选项	さすがは料理上手ですね
效果	璞↑↑获得情报ソウルフード

●ハーレム地区

地点	教会
效果	来两次获得情报弁护士になった理由、ハーレムは家族

地点	ジャズバー
效果	来两次获得情报ジャズ

地点	路地里
行动	拍下摩托
效果	获得情报サジータのバイク

地点	ワインバーグ法律事务所
选项	みんな……いい顔してますね

地点	11点时任意地点
选项	もうすこし、证据を探す
效果	行动时间延长３０分
备注	自由时间结束后强制获得情报ケンタウロスの誓い

★自由移动时间ＰＡＲＴ２结束

与萨姬塔在模拟法庭上对决的时刻终于到来，哈里姆的命运将在大河与萨姬塔的辩论中产生。(这段流程与《逆转裁判》非常相似，辩论分三个阶段，只要不断提出之前收集到的情报即可，出现的力度LIPS一律选最大，第二阶段辩论萨姬塔发言后选择ハーレムをナメないでください!!第三阶段要找出萨姬塔发言中的破绽，选择我々のハーレムは……即可。)最终，在司令萨尼以及星组等人的支持下大河以压倒性的优势战胜了萨姬塔，在大河的调解下（LIPS：ハーレムを爱しているんでしょう?），萨姬塔终于醒悟到自己走错了方向，而原来的哈里姆伙伴们也原谅了萨姬塔并希望她能回来继续当暴走族的领袖。突然，敌人黑龙姬出现开始破坏哈里姆（LIPS：ハーレムの人たちの避难诱导を!!），萨姬塔等人立刻返回总部准备出击（LIPS：最强力度）。

【BATTLE　MODE】

■战斗第一场——杂兵战

战术指南：从本场战斗起大河便有了队长专用的作战、かばう、ヘルプミー指令，胜利条件是三个区域内的妖力发生装置破坏，注意当区域上空出现雷云时要赶快离开此区域。



事件	大河与萨姬塔相邻待机
选项	かわいいですか?
效果	萨姬塔↑

■战斗第二场——草阴战

战术指南：开始时的LIPS选『ケンタウロスの誓い』です~，怨念将机草阴的弱点在腹部，但是一开始无法攻击到，所以先从尾部逐一破坏，等来列车后于列车上攻击其腹部即可。

事件	萨姬塔与昴相邻待机
选项	过ぎたことは水に流しましょう。
效果	萨姬塔↑

第三话:魂之莉卡丽塔

【ADVENTURE MODE】

银行又发生了强盗抢劫事件，不过这次解决事件的却是一个枪法超级厉害的小女孩(LIPS：选第二项)，原来她是萨尼司令一直在寻找的赏金猎人莉卡丽塔。一起回到总部后莉卡也加入了星组(LIPS：确かに、すごい铳の腕前だもんな→ラチェットさん、ゴハンの用意を!)，在办理手续时莉卡饿得要吃掉自己的宠物，吓得众人赶快给莉卡准备了午饭（LIPS：ご、ごめんなさい……→はい、ステーキだよ→はい、コロッケだよ→时间切→），随后莉卡在表演时忘了时间而没有结束的意思，结果就误了其他人的表演（LIPS：照明の电源を落とす）。莉卡得知因为自己而舞台失败时，突然变得消沉起来……（LIPS：みんなに、ごめんなさいするんだ→リカの元气がなくてさ……）

自由移动时间PART 1

●シアター内

地点	舞台里
选项	全选第二项
效果	杰↑莉↑（CG入手）

地点	卖店
行动	先买照片后再与杏里对话两次并拍照
效果	莉↑↑杏↑↑

地点	ドリンクバー
行动	对话后拍照
效果	莉↑瑛↑
备注	提交五番街的照片，可入手新照片。

●ビレッジ地区

地点	大河のアパート
选项	ST-LIPS控制为1～2格
效果	莉↑（CG入手）

地点	カフェレストラン
选项	中等力度
效果	莉↑（CG入手）

地点	ジェミニのアパート
行动	拍照
效果	杰↑莉↑

地点	图书馆
选项	そっとしておこう
效果	萨↑莉↑

●ハーレム地区

地点	路地里
选项	ぼくにパスだっ!→ST-LIPS大成功→中等偏强力度
效果	萨↑莉↑↑

地点	サジータの事务所
行动	对话一次后选ぼくも加势しますっ!
效果	萨↑
行动	对话两次后拍照
效果	萨↑莉↑
行动	观察头发两次后选おろした方が……似合いますよ
效果	萨↑



●ミッドタウン地区

地点	ROMANDO
行动	对话后无视加山只拍莉卡或只拍右边里面的物品
效果	莉↑

地点	昴の部屋
行动	拍照
效果	莉↑

地点	セントラルパーク
选项	ST-LIPS连续大成功
效果	杰↑↑莉↑↑

地点	五番街
选项	あやまろうっ!
效果	莉↑拉↑

●ベイエリア地区

地点	工事现场
选项	アメリカンスピリッツですね!
效果	昴↑

地点	临海公园
行动	快速为莉卡照相
效果	莉↑↑

★自由移动时间PART 2结束

莉卡带大河来到她的家，可是与其说是家，倒不如说是仓库(观察火堆后选リカ、料理できるんだ!观察吊床后选なあ、寝てみていいかい?→ST-LIPS大成功)。当大河问起莉卡的父母时，莉卡变得悲伤起来，原来莉卡的母亲很早就死了，父亲带着莉卡四处卖艺为生，莉卡也因此习得了厉害的枪法，但是在一次事故中父亲为了救莉卡也死了，莉卡认为是自己的失败才失去了爸爸……(LIPS：……つらかったね→泊まっていってもいいかい?)

第二天，在拉切特提议下大家与莉卡开始了一星期的合宿生活（LIPS：ぜひ、やりましょう!→お手本を见せる→昴さんは入らないんですか?→ぼくも何か作ってあげようか?→リカの写真も撮ってあげようか?），虽然第一天莉卡就跑到大河的床上睡觉令大家头痛，但莉卡却很开心，最后一天时，大家一起合作制作烤饼让莉卡多少明白了些伙伴的意义（LIPS：ST-LIPS大成功→みんなで协力したからだよ），然而突然间警报声传来，敌人出现了……

【BATTLE MODE】

■战斗第一场——杂兵战

战术指南：没什么特别的，目标敌全灭（K1：粘糖坊太搞笑了）。

事件	大河与莉卡相随待机
选项	リカが动かしているからだよ
效果	莉↑

事件	任意机在地下炮台上待机
效果	拉↑

但是，粘糖坊那身厚皮让星组全员对他无可奈何，大河更是为了保护莉卡而被击倒(LIPS：最大力度)，眼前的情景顿时撕裂了莉卡内心的伤口……

莉卡一直没有回剧场，这令大家担心不已，于是大河决定出去寻找莉卡。

自由移动时间PART 2

●シアター内

地点	舞台里
选项	杏里くんの役に立てるのなら……
效果	杏↑↑

地点	客席
选项	ぼくも手传うよ→第二次来客席
效果	杏↑

地点	ドリンクバー
选项	そんなこと言ってる场合か!?→杏里を手传う→ST-LIPS大成功
效果	杏↑↑

地点	华击团设施
选项	犯人を说得する→背负い投げをする→ふせる!
效果	拉↑↑（CG入手）

地点	剧场出口
效果	在客席和ドリンクバー给杏里帮忙后杏↑↑

●ビレッジ地区

地点	カフェレストラン（半点前）
选项	だれかとデートとか
效果	瑛↑

地点	ジェミニのアパート(联动EP记录的场合)
选项	……ぼくも会ってみたいな
效果	杰↑

●ハーレム地区(可与萨姬塔同行进入无时限模式)

地点	路地里
选项	バウンサーになら乗ってみたいな→中等偏弱力度
效果	萨↑

地点	ジャズバー
选项	昴さんが、弾いてみれば……
效果	萨↑



地点	教会
选项	いつも助けてもらってます
效果	萨↑

●ミッドタウン地区

地点	セントラルパーク
选项	……逃げる→好きな人いるの?
效果	杰↑↑↑（CG入手）

●ベイエリア地区

地点	工事现场
选项	一绪にゴハンでも食べようかな?
效果	昴↑

★自由移动时间PART2结束

大河终于在莉卡的家里找到了莉卡，原来莉卡认为又是因为自己的失败才连累了大家，她非常喜欢大河与大家，又害怕会因为自己的失败而失去大家，因此才离开剧场。在大河的劝说下（LIPS：最强力度→それではぼくは、リカが好きだよ），莉卡扑在大河怀里哭了起来……大河带着已经恢复笑容的莉卡刚回到剧场便传来了敌人来袭的警报，星组再次出击（LIPS：纽约华击团・星组、出击です!）。

【BATTLE MODE】

■战斗第二场——岩融战

战术指南：目标是先接近岩融再击破，因为被强行分成两队，各区域又有炮台阻挡区域移动，因此要由一队消灭炮台后另一队再前进，采用交替前进的作战。（K1：厂井实在太会恶搞了。）

■战斗第三场——骷髅坊战

战术指南：目标是骷髅坊击破，唯一需要注意的是被骷髅坊打下楼顶的话会暂时性战斗不能。

第四话：中心公园的哈姆雷特

【ADVENTURE MODE】

这天早上，大河在中心公园锻炼时又遇到了金发少女戴安娜，当聊到剧场演出的是莎士比亚作品哈姆雷特时，戴安娜虽然很想看但因为身体缘故



去不了（LIPS：抱っこしていきましょうか?）。剧场里大家也谈到了戴安娜的身体状况（LIPS：根据恋爱度最高者不同选择第一项或第三项），而司令萨尼告诉大家其实戴安娜就住在他家，于是大河、萨姬塔还有昴三人同行去看望戴安娜（LIPS：ずっとお世话になっているんです），可是没想到萨姬塔本来是一番好意带来的鸟肉料理，却对视鸟为最好朋友的戴安娜造成了巨大的刺激，以至于晕了过去。事后萨尼告诉大河，实际上戴安娜只剩下一年生命了，因为本人已经没有了活下去的意志，大河决定自己努力给予戴安娜活下去的希望。当大河再次去看望戴安娜时，两人发现一只受伤的小鸟，虽然大河想救这只小鸟，但戴安娜却说小鸟已经不可能救活了，因为生命的光辉已经消失，就像自己一样……（LIPS：どうしてわかるんですか?）

大河带着小鸟回到剧场，与大家谈话后决定一定要救活小鸟（LIPS：あきらめたくありません!orみんなで、がんばってみませんか?），这时萨尼告诉大家戴安娜也要加入星组，大河这才明白原来戴安娜也有灵力（LIPS：灵力があるってことですか!?），并且是强到能预知未来的程度，但由于灵力过于强大而使得戴安娜虚弱的身体无法承受，因此身体状况很差。在拉切特的建议下大河决定去邀请戴安娜观看《哈姆雷特》。



自由移动时间PART1

备注：此自由时间内会根据场所特征而影响戴安娜的状态，如果连续疲劳下去则会好感度大幅下降并强制结束，因此不要连续带戴安娜去那些热闹的场所，当要离开某一场所时可观察戴安娜的表情来判断是否开始疲劳。

●ミッドタウン地区

地点	セントラルパーク（第一次）
选项	ST-LIPS连续大成功
效果	戴↑↑（CG入手）
备注	戴安娜体调回复

地点	昴の部屋（半点前）
效果	戴安娜体调良好时戴↑拉↑
备注	戴安娜体调回复

●ベイエリア地区

地点	临海公园（第一次）
行动	等戴安娜拉下眼镜时拍照
效果	戴↑↑
备注	戴安娜体调回复

地点	临海公园（第二次）
选项	ST-LIPS大成功
效果	萨↑↑戴↑
备注	戴安娜体调回复

地点	ウォール街（半点前）
选项	ぼくも、贮金しようかなぁ……or欲しいものってなんなの?
效果	杰↑戴↑
备注	戴安娜体调疲劳

地点	チャイナタウン
选项	なにごともチャレンジですよ!
效果	戴↑
备注	戴安娜体调疲劳

●ビレッジ地区

地点	图书馆（半点后）
选项	ダイアナさんの出番ですよ!!
效果	萨↑戴↑
备注	戴安娜体调回复

地点	カフェレストラン（半点后）
选项	……に、苦いの?
效果	杰↑戴↑
备注	戴安娜体调疲劳

地点	カフェレストラン（半点后）
选项	……に、苦いの?
效果	杰↑戴↑
备注	戴安娜体调疲劳

地点	大河のアパート
选项	嫌いってわけじゃ…
效果	戴↑
备注	戴安娜体调回复

●ハーレム地区

地点	ジャズバー（半点后）
选项	元气になる曲or静かに落ち着く曲
效果	戴↑
备注	戴安娜体调回复

地点	路地里
选项	最弱力度
效果	戴↑↑
备注	戴安娜体调疲劳

●シアター内

地点	舞台里（半点前）
选项	もちろん行きますよ
效果	昴↑
备注	戴安娜体调回复

地点	卖店
选项	ハムレットのパンフレット
效果	戴↑
备注	戴安娜体调回复

地点	ドリンクバー
选项	ダイアナさんは十分かわいいです
效果	戴↑
备注	提交チャイナタウン照片可获得新照片。戴安娜体调疲劳

地点	露天风吕
行动	对话两次后选第一项
效果	莉↑
行动	调查竹竿两次
效果	莉↑↑

地点	支配人室
选项	时间切
效果	戴↑

★自由移动时间PART1结束

（结束时会根据戴安娜体调情况提升好感度）

然而即使观看了《哈姆雷特》，戴安娜也仍然对生的希望持消极态度，当得知那只小鸟获救时，戴安娜却指责大河只是在让这只小鸟多受苦而已，既

然明知死亡，为何不让其安乐死?(LIPS：あの小鸟、元气になりましたよ！→ぼくが自分で言います。)作战指令室里，众人得知中心公园发生了携带少量妖力的鸟类袭击人的事件，虽然大家希望依靠戴安娜的预知能力，但她却丝毫没有帮忙的意思(LIPS：ダイアナさんに聞いてみては?→时间切)。最终，纽约市长决定以武力消灭鸟群……

由于没有说得戴安娜而感到有些消沉的大河，在拉切特的鼓励下重新打起了精神（LIPS：すみませんでした……）。

自由移动时间PART2

●ハーレム地区

地点	路地里
选项	最大力度
效果	昴↑

地点	サジータの事务所
选项	物を整理しましょう→扫除机をかけますよ→ほら、しあげの拭き扫除ですよ
效果	萨↑↑（CG入手）

●ビレッジ地区

地点	ジェミニのアパート(五番街事件之前发生)
选项	いらっしゃいませ、お嬢样
效果	杰↑

地点	カフェレストラン（20:40后）
选项	ええ、行きましょう！
效果	璞↑

地点	图书馆
选项	いいから、つかまってください！（一周目）
效果	拉↑↑
选项	ST-LIPS控制为四格（二周目）
效果	拉↑↑（CG入手）

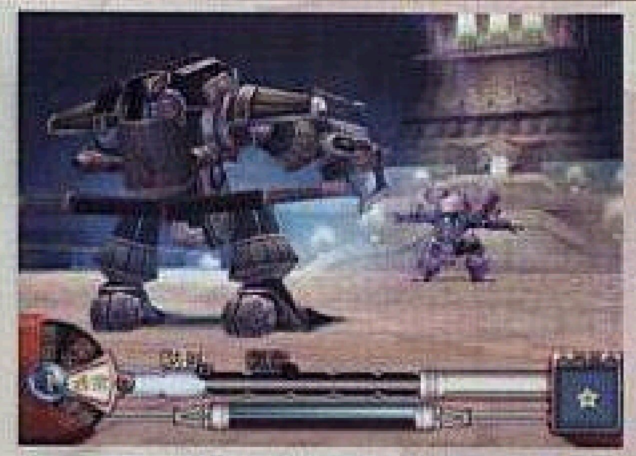
地点	マギーの店（20:30前）
选项	今度、作ってあげますよ！
效果	萨↑

●ミッドタウン地区

地点	五番街
选项	腕ずくでも返してもらいます！！
效果	杰↑（CG入手）

地点	高级アパート（20:40后）
行动	观察衣服两次后选择大きすぎるくらいがいいよ
行动	对话两次后选人气者だね！！
效果	杏↑↑↑





●ベイエリア地区(可与莉卡同行进入无时限模式)

地点	工事现场
选项	ST-LIPS大成功
效果	莉↑（CG入手）

地点	チャイナタウン
选项	正々堂々と战え！
效果	莉↑

地点	临海公园
选项	ST-LIPS大成功
效果	莉↑↑（CG入手）

地点	ウォール街（非无时限模式）
选项	金を使って、なにか作っていたとか
效果	昴↑

★自由移动时间PART2结束

回家的路上大河从一只袭击人的鸟身上发现了一只奇怪的虫子(ST-LIPS 大成功→写真をとる→近距离拍照)。第二天，大河突然发现市区全部的鸟都集中到中心公园准备袭击人类，而自己所救的小鸟也飞了出去，大河一直追到戴安娜家才明白原来这只鸟是来救戴安娜的，戴安娜看着那只曾被自己放弃的小鸟，终于明白了生命的含义，她从轮椅上站了起来，并用自己的力量阻止了人类屠杀鸟群的行动，也因此引出了这一切的幕后黑手梦殿。

【BATTLE MODE】

■战斗第一场——公园保卫战

战术指南：目标是空中的四个毒虫发生器破坏，同时防止落下地面的毒虫的污染扩散，如何分配地面部队与空中部队成员是重点。注意尽量避免破坏公园设施。

■战斗第二场——浮云战

战术指南：第一回合无法攻击梦殿驾驶的浮云(开始的事件LIPS选择运命は自分で决めるんです っ)，等一回合后发生鸟群协助打破浮云的妖气壁事件，然后就可攻击了。浮云的要害在某个守护门后，但是如果不先破坏头部，守护门会自我修复。

第五话：忧郁的天才

【ADVENTURE MODE】

大河加入星组已经过了五个月，作为见习队长的努力得到了大家的肯定，但是昴却没有任何表态（LIPS：ぼくの指挥はどうですか?→お味噌汁とゴハンがいいな→「Polarstar」かな?→时间切）。舞台排练时（LIPS：先摸摸莉卡的头，然后观察衣服两次后选最大力度，对话一次后选择サジータさん、やさしいんですね）昴很过分地指责正在努力练习的莉卡水平完全不行，结果惹恼了萨姬塔而发生了冲突（LIPS：サジータを止める）。和拉切特谈话并稍微了解了昴的情况后（LIPS：ぼくが頼りないからですか?）来到沙龙，萨姬塔提议要给昴点颜色看看，莉卡大支持而戴安娜大反对（LIPS：まずは话し合いで……），结果拉切特一到众人全逃了……

自由移动时间PART1

●シアター内

地点	舞台里
选项	うん、そうかもね
效果	杰↑

地点	卖店
选项	中等力度
效果	杏↑↑

地点	ドリンクバー
选项	みんなを　得します
效果	璞↑↑
备注	提交临海公园的照片可获得新照片。

地点	露天风呂（14:40后）
选项	体をふかないと
效果	杰↑

●ハーレム地区

地点	ジャズバー
选项	昴さんが来てるかと思って……
效果	拉↑

●ビレッジ地区

地点	カフェレストラン
选项	リカの口を押さえる
效果	萨↑↑莉↑（CG入手）

地点	图书馆
选项	最大力度
效果	莉↑

●ミッドタウン地区

地点	高级アパート
行动	调查右边壁画两次后选择诗を读む→最强力度
效果	戴↑

地点	昴の部屋
选项	ぼ……ぼく、见てませんから
效果	萨↑（CG入手）

●ベイエリア地区

地点	ウォール街
选项	时间切
效果	昴↑

地点	工事现场
行动	调查鞋后选择ダイアナに靴をはかせる
行动	调查右上的木箱后选择木箱をサンリにかぶせる
效果	戴↑↑↑（CG入手）

地点	リカの家
选项	ラチェットさんの身代わりです
效果	拉↑（CG入手）

★自由移动时间ＰＡＲＴ１结束

昴的事还没有头绪，不知为什么连一向开朗的杰蜜妮也变得闷闷不乐（LIPS：选第三项）。第二天一早，昴因为一句"大河对演出没有帮助"而使得星组众人与昴再次发生冲突，萨姬塔更是自作主张要大河和昴决斗（LIPS：ラチェットさん、どう思いますか？→中等偏弱力度→頼んだぞ、リカ!!→絶対に勝ってみせますよ!），决斗地点决定在海边地区的工事现场，双方约定如果大河胜就要昴道歉并说出自己的性别，如果昴胜则由大河替代昴登台演出（LIPS：……絶対に負けませんよ）。然而，大河那未熟的剑法在昴过于强大的实力面前毫无优势，没有悬念地败下阵来（LIPS：时间切→中等偏弱力度→ST-LIPS大成功→最弱力度）。依照约定，大河开始了陌生的舞台演出排练（ST-LIPS大成功），而昴在看着大河练习的同时，也察觉到自己在逐渐受到大河的影响……

终于到了演出的当天，令大河万没想到的是自己要演的角色竟然是女性，就连女性服装都被璞拉姆与杏里强行换上并推出房间来到大街上……

自由移动时间ＰＡＲＴ２

●ビレッジ地区

地点	大河のアパート（强制）
选项	ぼく……男なのに……
效果	戴↑

地点	ジェミニのアパート
选项	その必要はないんじゃないかなぁ
效果	杰↑

地点	カフェレストラン（去过莉卡的家之后）
选项	勝負なら、受けてたちますよ
效果	莉↑↑

●ハーレム地区

地点	サジータの事务所
选项	サジータさん、优しいんですね。
效果	萨↑↑

●ミッドタウン地区

地点	ダイアナのアパート
效果	戴↑↑

地点	五番街
选项	最强力度
效果	拉↑↑

●ベイエリア地区

地点	リカの家
选项	カツラを取れば、このとおりさ
效果	莉↑



●シアター内

地点	卖店
选项	物より心に残したいな
效果	杏↑↑

地点	ドリンクバー
选项	ST-LIPS大成功
效果	璞↑

地点	支配人室
效果	ＣＧ入手

地点	露天风吕（去过戴安娜公寓后18:45后）
选项	体が勝手に风吕场のほうへ→ST-LIPS大成功
效果	戴↑↑



★自由移动时间ＰＡＲＴ２结束

虽然是女装，但大河的第一次登台表演非常成功，甚至还有FAN前来要签名，就连昴也称赞了大河（LIPS：ぼく、舞台に立ててうれしいです→ST-LIPS大成功→プチミントに着替える→……はめてくれてるんですか？），昴越来越感觉到自己在变化，因为大河的存在……

作战指令室里，大河等人得知最近发生了女性变为石像的事件，为了调查事情真相，昴提出了潜入作战的方案（点击拉链→きれいです……），在豪华客轮上（先为莉卡拍照，然后拍最右侧里面的石像），大河等人发现了已经被石化的璞拉姆与杏里，为了救她们，大河不断将自己的灵力输送过去（LIPS：ぼくが灵力を送り入みます!!），看到此处的昴也身不由己地一起帮助大河，终于成功让两人复原了。突然，幕后黑手东日流火出现了……

【BATTLE MODE】

■战斗第一场——石像保卫战

战术指南：目标是将三个女性石像推到大厅门口，如果有一个被敌人夺走就会失败，所以一开始要全力前冲。

战斗结束后东日流火再次出现，萨姬塔、莉卡、戴安娜三人中了妖术而渐渐变成石像，为了救三人，大河与昴两人直追东日流火，昴主动作为诱饵成功击退东日流火（LIPS：纽约は腐ってなんかないっ!!→东日流火を追う→东日流火……覚悟しろっ!!）。

■战斗第二场——炎天战

战术指南：虽然剧情限时5分钟，但实际战斗没有限时，击破炎天腹部的装置即可。

■战斗第三场——炎天战

战术指南：弱点在头部，除了妖火气流影响移动外，没什么难度。



第六话：双子杰蜜妮

【ADVENTURE MODE】

舞台演出顺利结束了，然而杰蜜妮却还是没有精神（LIPS：当然です、まかせてくださいよ!→扫除……手伝うよ）。大河在回家的路上又遇到了那名神秘的红发蒙面女剑士，由于发生误会，蒙面剑士误认为大河是她的杀师仇人，两人展开了剑与剑的较量（LIPS：かばう!→ST-LIPS大成功→そのころはまだ、日本だっ→ST-LIPS大成功→大河新次郎だっ→ST-LIPS大成功→中等偏强力度）。

第二天在萨尼家里，王老先生向大河介绍了五轮战士传说，各自身上有五轮痣的人们聚集在一起准备封印将要出现的魔王，而现在星组四名队员身上都有五轮痣，因此萨尼希望大河能找出最后一名带有五轮痣的队员，最有可能的人选，就是那蒙面剑士（LIPS：假面の剣士なんて、どうですか？）。

自由移动时间ＰＡＲＴ１

●ベイエリア地区

地点	工事现场
选项	ぼくも一绪につかまえようか
效果	莉↑↑

地点	チャイナタウン
行动	观察眼睛两次选ほほえみかける
行动	观察手两次选中等偏强力度
效果	戴↑↑

●ビレッジ地区

地点	大河のアパート
选项	第一项或第三项
效果	ＣＧ入手

地点	图书馆
选项	最弱力度（一周目）
效果	拉↑
选项	あなたの气持ちが……（二周目）
效果	拉↑↑（ＣＧ入手）

地点	カフェレストラン
选项	泣いたっていいじゃないですか
效果	璞↑↑（ＣＧ入手）

●ミッドタウン地区（可与昴同行进入无时限模式）

地点	ダイアナのアパート
选项	まかせてくださいっ!
效果	昴↑戴↑

地点	セントラルパーク
选项	练习热心ですね!
效果	昴↑萨↑

地点	五番街
选项	わたしのために争わないでーっ!!
效果	昴↑↑

地点	ミッドタウン地区除昴の部屋外都去过后
选项	なるわけないでしょう!?
效果	昴↑↑（CG入手）

地点	五番街（非无时限模式）
选项	よし、まかせとけ!
效果	杏↑↑（CG入手）

●ハーレム地区

地点	路地里
选项	ぼくがなんとかします。
效果	昴↑

地点	ジャズバー
行动	为莉卡拍照
效果	莉↑

地点	教会
选项	サジータさんの瞳に……干杯!
效果	萨↑↑（CG入手）



●シアター内

地点	シアター门前（强制）
选项	假面の剑士をかくまう
效果	杰!

地点	卖店
选项	气をつけないとダメじゃないか
效果	杏↑

地点	ドリンクバー
选项	そうだったらいいのにな
效果	瑛↑
备注	提交ジャズバー的照片可获得新照片

★自由移动时间ＰＡＲＴ１结束

根据蒙面剑士遗失的五轮残卷而确定了她就是五轮战士的最后一人，而同时星组众人才知道原来杰蜜妮还有个姐姐（LIPS：队长见习いとして、当然です→本当に大丈夫だって），众人陪同杰蜜妮一起去购物时遇到恶念机，此时蒙面剑士出现一刀解决了恶念机，并自在与星组众人冲突中面罩脱落，大河不由得大吃一惊，那分明是杰蜜妮的面孔（LIPS：ぼく、队长になれるんでしょうか?→时间切）。回到剧场，由于很在意杰蜜妮的事于是决定众人去看望杰蜜妮（LIPS：お见舞いに行こうかな?），杰蜜妮告诉大家那个蒙面剑士就是她姐姐，现在住在一起（LIPS：ぼくたち、友だちだよね），众人离开时昴对杰蜜妮的姐姐仍然抱有疑问，因为那房间只有一人住的迹象，于是拜托大河留下。与大河独处的杰蜜妮



终于说出了想回德克萨斯的真心话（LIPS：……たまに、あるかな?→……ぼくも一绪に行くよ→仇讨ちは望んでいないと思うよ→时间切→わかった……ここにいるよ）。这天夜里大河留宿在了杰蜜妮家里，夜里蒙面剑士突然出现，大河想叫醒杰蜜妮却发现人已经不在了，无奈下只得自己追上蒙面剑士，她告诉大河自己叫杰蜜宁，并拜托大河照顾好她唯一的妹妹（LIPS：だったら、ぼくも助太刀する!）。

第二天早上，大河与杰蜜妮进行剑术对练时越发觉得不对劲，虽说是同一师傅，但杰蜜妮的剑术与杰蜜宁简直一模一样（ST-LIPS大成功→ミフネって人はいったい……→すばらしい教えだね）。

自由移动时间ＰＡＲＴ２

●ベイエリア地区

地点	临海公园（半点前）
选项	リカの生まれた国……
效果	莉↑

●ミッドタウン地区

地点	五番街（半点前）
选项	だれへのプレゼントなんですか?
效果	拉↑

●ハーレム地区

地点	路地里（半点前）
选项	时间切
效果	萨↑↑↑↑（CG入手）

地点	ジャズバー（半点前）
选项	ST-LIPS保持在４格
效果	昴↑↑（CG入手）

●ビレッジ地区

（半点前可与戴安娜同行进入无时限模式）

关于戴安娜无时限模式的说明：目的是寻找适合做家具的材料与书籍，ビレッジ地区内除了大河的公寓外其它地点各有两种材料，因此需要各去两次才能收集齐，但如果连续行动次数过多戴安娜会因为体调疲劳而强制结束无时限模式，因此每去三个地点后一定要去大河公寓里休息一次，因此最少需要行动８次才能收集齐全部材料。

地点	カフェレストラン（非无时限模式、半点前）
选项	これ以上、きれいになったら……
效果	瑛↑↑

地点	大河のアパート（非无时限模式、半点前）
选项	まあ……そんなにはね
效果	杏↑↑

●シアター内（全部LIPS均在半点后发生）

地点	舞台里
行动	观察眼睛，观察折扇，再观察眼睛
行动	对话一次选モギリのファンはいないのかな?
行动	观察衣服三次全选第一项
效果	昴↑↑↑↑

地点	客席
选项	第一项或第二项（第二项很搞笑）
效果	萨↑莉↑

地点	卖店
选项	でも、一番人气は杏里くんだよね
效果	杏↑

地点	ドリンクバー
选项	もちろん、いいですよ→コーヒーをいれる→ST-LIPS保持3或4格→中等力度→心を入めて注ぐ
效果	瑛↑↑

地点	屋外サロン
选项	……话しかける。→受け入れるべきですよ!
效果	戴↑↑

地点	支配人室
选项	……读んじゃダメですよ。
效果	拉↑↑

备注：半点后在剧场里先去客席然后去屋外沙龙，然后在没过11点前去露天风吕的话，杰蜜妮↑↑（有ＣＧ但无法收集），否则有可能下降（LIPS：出て行く!），自由移动时间ＰＡＲＴ２结束。



无意中大河发现杰蜜妮身上也有五轮痣，这样一来杰蜜妮就成了星组的最后一名成员（LIPS：よかったな、おめでとう。），然而司令萨尼单独叫住大河告诉了他真相，原来杰蜜妮与杰蜜宁其实是同一人物，也就是双重性格，杰蜜妮身体内有两个心脏，其中一个非常小也没有机

能，但这就是杰蜜宁的正体，由于杰蜜宁一心复仇而产生的强大负面力量不适合当星组队员，所以才一直让杰蜜妮当清洁工，但五轮瓶已经出现的现在不能再继续等下去了，萨尼决定采用强制精神治疗强行抹消杰蜜宁的人格（实际上是骗人的），这遭到了大河的坚决反对，大河表示一定会说服杰蜜宁（LIPS：双子……なんですよね→それで纽约で初めて会ったと……→ジェミニをどうするつもりですか？→……ぼくがなんとかします）。

大河与杰蜜妮两人来到临海公园，杰蜜妮表示已经放弃了复仇的念头（LIPS：二人で幸せになろう!!），然而杰蜜宁却突然出现夺取了身体，说自己决不放弃复仇，并要让杰蜜妮永远沉睡下去（LIPS：たった一人の妹なんだろう）。警报响起，杰蜜宁拉着大河闯入作战指令室，得知仇人所在地点后便冲了出去，虽然敌人已经攻到剧场门口，但大河仍然决定去追杰蜜宁（LIPS：ジェミニは二重人格者だったんです→ジェミニを追いかける。）



大桥上，大河与杰蜜宁再次开始了剑的对话，但是杰蜜宁那充满了憎恨的剑无法伤到大河，在大河与杰蜜妮意识的劝说下，杰蜜宁终于明白了仇恨没有任何用处，她终于从仇恨的阴影中走了出来。

【BATTLE MODE】

■战斗第一场——星组救出战

作战指南：除了大河与杰蜜妮，其她队员都被妖力拘束装置束缚，并且每回合都会减少耐久值，首先要去解除机关才能去囚禁队员的区域救人，但是有些机关是地雷，只能凭运气了。

■战斗第二场——伽蓝战

战术指南：稍微比以前厉害了些，但是对于全员集结的星组来说根本不足为惧，只不过要害改在了足部（战斗前LIPS选择胸に手をあてて、もんでみろ!!）。

第七话：壮大的羔羊

【ADVENTURE MODE】

大河终于要正式成为星组队长了，只是需要经过萨尼的考试，至于是什么样的考试大河也不知道，昴说既然主考是萨尼，那就不可能是正常的考试（LIPS：ぼく、队长になれるんです!!）。此外，今年的圣诞公演也决定由大河做导演，星组众人开始了忙碌的准备工作（LIPS：最强力度）。

自由移动时间PART 1

备注：此自由时间内遇到星组队员的话均会邀请大河明天约会（二周目则会追加拉切特），但只能约一名，因此其他人最好是选第二项拒绝，太花心的话是会遭报应的。本攻略流程以内定女主角杰蜜妮为主。

●ハーレム地区

地点	ジャズバー
选项	ヤマトナデシコですよ
效果	昴↑

地点	サジータの事务所
选项	面白そうな本ですね
效果	萨↑

●ミッドタウン地区

（可与杰蜜妮同行进入无时限模式）

地点	ダイアナのアパート
选项	起きてくれ、ジェミニ!
效果	杰↑戴↑

地点	昴の部屋
选项	最小力度
效果	杰↑昴↑

地点	五番街（无时限模式结束）
选项	时间切
效果	杰↑↑（CG入手）

地点	五番街（非无时限模式）
效果	得到圣诞礼物キーホルダー

地点	ROMANDO
选项	ST-LIPS大成功
效果	莉↑（CG入手）、得到圣诞礼物招き猫

●ビレッジ地区

地点	ジェミニのアパート
选项	物で气をひくとか……
效果	杰↑

地点	图书馆
选项	「乙女の恋占い」
效果	戴↑

地点	マギーの店
效果	得到圣诞礼物ハム

●シアター内

地点	卖店
选项	ST-LIPS大成功
效果	杏↑↑



地点	ドリンクバー
行动	コーヒー在左边桌子上，ジュース在里面桌子上，根据客人需要来提供，最后的强盗则用右下的球棒来对付
效果	瑛↑↑
备注	提交五番街的照片可获得新照片

地点	舞台里
选项	中等偏强力度
效果	萨↑

地点	支配人室
选项	ST-LIPS大成功
效果	拉↑↑

地点	露天风吕（支配人室事件后）
选项	头を洗う
效果	再次来这里的话拉↑

●ベイエリア地区

地点	临海公园
选项	わかった、约束するよ。
效果	戴↑↑（CG入手）

地点	リカの家
选项	ははは、やられたよ!
效果	莉↑↑



★自由移动时间PART 1结束

第二天，大河与杰蜜妮两人愉快地一起度过了浪漫的一天（最大力度→……おはよう→时间切→わかった、ぼくも手传うよ→最小力度），当天晚上的圣诞特别公演也获得了成功，大家在一起祝贺着公演成功（LIPS：中等偏强力度→感动しましたっ!!→ありがとう……すごくうれしいよ）。

然而在黑暗的某处，兰丸将封印着主人之魂的霸王之剑破坏，第六天魔王织田信长出现！纽约市正中也出现了魔城安土，星组迎来了最大的危机。

为了打败信长就必须用五轮曼佗罗，也就是五轮战士所使用的封印阵，而大河的使命就是将五轮战士送到安土城内。

【BATTLE MODE】

■战斗第一场——伽蓝战

战术指南：绝对不能接近伽蓝，而要寻找8个固定着伽蓝的固定错锁加以破坏。

终于见到了信长，然而五轮曼佗罗却丝毫没有作用，大河为了掩护队员们撤退而身中信长两剑，





危在旦夕……

【ADVENTURE MODE】

在生与死的边缘徘徊的大河，眼中看到的却是自己的前世在和信长战斗……在杰蜜妮的呼唤下大河终于醒了（LIPS：きみの声が……聞こえたんだ），大河单独叫来萨尼并说出了五轮曼佗罗的真相，原来五轮曼佗罗需要六人发动，以阵中心的一人生命为代价封印信长，而第六名出现五轮痣的战士就是大河自己，大河因为不认同这种必须有牺牲的方式，因此要求萨尼不要告诉队员们，但萨尼似乎另有打算……

自由移动时间ＰＡＲＴ２

●シアター内

地点	ドリンクバー
选项	ど、どうぞ……
效果	璞↑↑

地点	卖店
选项	だれも死なせはしないよ！
效果	杏↑↑

地点	客席
选项	ぼくじゃ、力になれませんか？
效果	拉↑↑（ＣＧ入手）



●ミッドタウン地区

地点	セントラルパーク
选项	ぼくも协力します！
效果	戴↑↑（ＣＧ入手）

地点	五番街
选项	时间切
效果	昴↑↑

●ビレッジ地区

地点	图书馆
选项	焼け残った本を探す。
效果	戴↑↑

地点	ジェミニのアパート
选项	时间切
效果	杰↑↑（ＣＧ入手）

地点	マギーの店
选项	……いいことしたね
效果	莉↑↑（ＣＧ入手）

●ハーレム地区

地点	ジャズバー
选项	ありがとうございました
效果	昴↑↑（ＣＧ入手）

地点	教会
选项	サジータの泪をふく。
效果	萨↑↑



●ベイエリア地区

地点	ウォール街
选项	……负けられませんね。
效果	萨↑↑（ＣＧ入手）

地点	临海公园
选项	わかった、手传うよ。
效果	杰↑↑

地点	リカの家
选项	止める！
效果	莉↑↑

★回到支配人室自由移动时间ＰＡＲＴ２结束

终于到了决战的时刻。萨尼说是为了打败信长而要大河选择自己的搭档，可是，当大河选择了杰蜜妮后却惊讶地得知萨尼是要自己选择五轮曼佗罗的牺牲者，大河终于回忆起了前世的记忆，那名牺牲者正是杰蜜妮的前世，也是大河前世的恋人……愤怒的大河一拳打倒萨尼：“我绝对不会用这种牺牲他人的方法！”（LIPS：だったら……ぼくが牺牲に……→いやだ……そんなの……→みんな……ありがとう。）“大河……你合格了。”原来这一切都是萨尼对大河的队长晋升考试。

【BATTLE MODE】

■战斗第二场——剧场保卫战

战术指南：目标是保护剧场以及破坏四个区域的召唤装置，注意移动时千万不要直接去碰那些举着炸弹的恶念机，否则会受到很大的伤害，像大河这样近距离攻击的机体一定要小心。

最终话：樱色摩天楼

织田信长召唤出了魔界第六天，纽约危在旦夕。星组决定强行突入安土城与信长做最后的决战。

【BATTLE MODE】

■战斗第一场——飞空艇保卫战

战术指南：本场战斗类似于二代的三笠保卫战，但是难度却有增无减，敌人数量相当多，建议将全员分成左中右三队、一队两人，分别保护各区域引擎，要多活用连携攻击，空中部队尽量以击破浮游爆雷为主，不久便可利用格纳库恢复机体耐久值。坚持一定时间后即可结束战斗。

■战斗第二场——安土攻城战

战术指南：目标是前进至城门口，战场中央的三门大炮可用连携攻击消灭。

■战斗第三场——暗黑战

战术指南：首先是星组队员分别与自己内心黑暗的一面战斗，当全员胜利后，将要面对与暗黑大河的战斗，第一个回合不用攻击大河，只要稍等一下，大河便能挣脱黑暗的控制而恢复。真正的战斗才刚开始。

最终决战：天下布武战

战术指南：由于天下布武过于巨大，整个战场分为上中下三个区域，虽然弱点在头部，但天下布武上的“飞天”制造出的防护罩使得星组众人的攻击无法取得太大的效果，因此首要任务就是破坏飞天。

真·最终决战：第六天魔王信长战

战术指南：难度不是很大，注意不要进入陨石的坠落范围，尽量不要让耐久值低于一半。

然而，即使打败了信长，也无法完全消灭他，并且借助第六天的妖力再度复活……



就在大河一筹莫展之时，怀中的布袋忽然掉了出来，那是大神一郎舅舅给他的布袋，大河想起了临走时大神的话：“到了纽约后，如果遇到了无法跨越的困境时就打开吧，除此之外绝对不能打开。”大河闭上了眼睛：“对不起，一郎舅舅，我要打开使用了。”打开布袋，里面却只有一面镜子，大河看着镜子里映出的自己，猛然想起了大神对他说的最后一句话：“无论遇到什么对手，都要相信自己而前进。”大河终于明白了当时大神对即将远行的他说这句话的含义，现在，大河决定以自己为中心发动五轮曼佗罗。

“我们来使用吧……五轮曼佗罗！”

五轮曼佗罗的光芒照耀了整个天空，邪恶的黑暗势力终于被永远封印，而在这光芒中闪耀着的，是华击团成员美丽的笑颜……

GUNDAM

True Odyssey

ガンダム トゥルーオデッセイ

失われしGの伝説

Story

奥德赛，公元前九至八世纪古希腊盲诗人荷马根据口头讲述的史诗，是由短歌组成的长篇叙事诗。它与荷马的另一部作品《伊利亚特》一起被称为“荷马史诗”。希腊联军在特洛伊战争中，采用将领奥德修斯的“木马计”攻陷了特洛伊城，胜利的将领纷纷带兵回国。奥德赛讲述了奥德修斯乘船回故乡过程中，面对重重劫难，用智慧战胜各种灾难，最后胜利回家大团圆的故事。

奥德赛是讲述回家的叙事长诗，其核心意义是广阔的流浪、冒险。本作以此为核心，讲述了一个后现代史诗级的冒险故事……

进入文明社会后，自19世纪开始，人类因贪欲开始对地球的破坏。战争、工业污染，人类生活对生态环境的破坏日渐加大，终于在22世纪引发了毁灭人类的“大破坏”。人类文明基本被消灭，人口的90%死于非命。地球处于重建期，幸存下来的人们开始聚居，以图人类文明的再兴。

但这时，一个神秘的联盟在世界各地又开始了破坏行动……

PS2	本刊译名：高达 真实的奥德塞 失落的G传说			
	BANDAI	2005.6.30	7140日元	94KB
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	全年龄推荐

System 系统解说

●菜单解说

游戏是个比较标准的RPG，菜单如下：

たたかう……………………武器攻击，消耗相应的EN

ブースト技…………必杀，BST，需要消耗大量EN，但效果都很明显

テクニック………随等级提升角色可学会各种技巧，相当于机战里的“精神”，需消耗TP及1点EN

アイテム……………………………………使用道具

防御…………………受到敌人攻击的伤害减为50%

ためる………基本是增加EN的量，基本都是+1，会随装备有所增加。一般机体战斗开始时EN为2，个别机体或用配件后EN的量会大于2，战斗中每过一回合每个战斗单位的EN都会+2

チェンジ………前排队员与替补队员交换，本作最重要的战术体系，需多加练习体会

逃げる…………………………逃跑，EN的量会影响成功率

●敌人状态

战斗时最重要的莫过于掌握敌人的下一步行动了。如下图，敌人的行动表示在右上，SHT为射击攻击，FIG为格斗攻击，BST为必杀攻击，TEC为使用各种辅助技巧，ETC则是防御或集气，后面的数字则代表目前敌人EN的量，根据这些提示来制定作战计划是游戏的基础。

●G系统

贯穿整个剧情的关键词条。很多城镇中都有MS仓库，进去后选第2项则可进入小型G系统，进行一些配件及装备的制造，并按质消耗一定的ECAP（S）道具。而大型G系统则以迷宫的形式出现，进入核心部则可消耗必要数量的MS情报及ECAP（L）道具来制造MS，大型G系统点整个游戏里有5个。



特别提示：因本作地图完全依照真实世界地图制作，为方便大家在大地图上查找各基地的位置，本攻略采取用实际地名做方位标准（当然不可能精确到完全一致，只是指出大致的一个方位）。这里特别感谢中国地图出版社94年版彩色世界地图（还是中英对照的）对本攻略做出的贡献。

Guide 流程攻略

战争总是肆意地把灾难强加在无辜的人身上，在地球经历大破坏之后，人类文明的70%都遭到毁灭性破坏。幸存下来的人们只得在各地聚居，努力重建家园。主角与福里茨原本是孤儿院里的孤儿，在一次战争中，黑色的MS出现毁掉了孤儿院，他们视以精神支柱的老师在战火中丧生，只有他们2人幸运逃了出来……

现在又是要主角直面战争的时候了。敌人不过是一台ZAKU1，干掉后可以得到一台ZAKU1。从迷宫走出去，回到神秘阿姨玛莉的家，会得到“マリーの绍介状”，前往アンジェリア进有独角兽标志的门，把信交给队长后接到游戏里第一个迷宫任务。

迷宫 ムーンアーク

●主要敌人：61式战车改、マゼラアタック、プロトタイプザク、ザクⅠ
●主要道具：マシンガン、メタルシールド、HP强化キット×2（需要开锁道具ハッキングツール）
●BOSS：ザクⅡ（HP220）

果然是第一个迷宫，基本不怎么难，要注意找地图上绿色的点，那是一个闪蓝光的恢复点，可以恢复MS的HP还可以SAVE，在迷宫里一定要先找SAVE点再围绕之进行探索，这样会省去很多不必要的麻烦。迷宫尽头有一处门，需要电子钥匙开门才能进去。里面L1的门开后是ECAP（L）+ザクⅡ强化型の情报×30，L3的门开后是サンドロックの情报×50+ECAP（L），都是制造强力机体所必须的道具，不过不论是L1还是L3的钥匙都需要过一段时间才能拿到，大家记住拿到钥匙后回来取就可以了。BOSS是ZAKU2，打倒后主角会救下一个女孩伊琪。

此时回到アンジェリア找司令员，会接到解救绿野之砦的任务。此时先去村子最北侧白色官邸的2楼找博士，会得到"データベースDISC"，这样以后战斗过的敌人情报都会记录下来。

迷宫 

●主要敌人：プロトタイプザク、ザクⅠ、ザクタンク
●主要道具：ハッキングツール、修理キット×3、再生キット、メタルガード、ザクシールドL
●BOSS：グフ（HP900）

位置大致在东欧东侧，这里有很多固定的战斗点，必须都打完了才能推进剧情发展。不过这里的战斗难度也一般，只是BOSS老虎算是比较凶悍，好在神秘面具男暂时加入，他的勇士性能很强，打一个老虎不是难事。



战后面具男说自己是アイゼングラード军的人，与黑暗MS联盟交手。黑暗MS联盟正是杀死孤儿院老师的组织，主角很兴奋，也想加入军队。不过神秘男只说主角可以去アイゼングラード找他就离开了。回村子アンジェリア复命后得到奖励，就可以和这里说拜拜了。从绿野之砦走出去，往东南一点就是军队的基地，这里的位置似乎是北高加索地区某敏感国家……把军队设在这里有什么寓意么？进去后接到的任务是扫清海贼。先去ボルトマーレ（大致位置是巴基斯坦海岸），这里的商店屡被袭击，所以商业活动已经基本停止了。那就直接去掏海贼老窝吧，位置是印度东海岸一带。

迷宫 

●主要敌人：アシッドジム、アッガイ、ゴッグ、ズゴック
●主要道具：ドムレッグ、アシッドバリア（开锁）、メタルガードⅡ、SOS信号弹、小型キャノン、修理キット×3、再生キット、バズーカ、アイアンスピア
●BOSS：ゾック（HP1000）

海贼的地盘有不少海用机，注意远离SAVE点时要用TP恢复体力保证作战。アシッドジム的酸素攻击会使机体陷入酸状态（ACID），此状态下不仅在战斗中，就是在地图上行走也会消耗HP，因此战斗中一定要优先消灭它。BOSS锅炉蟹射击能力非常强，受其全体攻击的话基本就完蛋了。硬拼明显不是个儿，这里要利用福里茨的特技チャフ・フィールド（LV8习得），这个特技可以在一回合内全员防住所有实弹攻击，可以遏制敌人的优势。之后我方用格斗武器猛攻就OK了。



完事后回ボルトマーレ，这里开始出售制作新MS所必须的情报了。回军队本部复命，之后就可以去军队东北一点的G系统点里去制作MS了，50个情报可做一个MS，但情报超过50个的话会直接强化机体的能力。打个比方说，70个情报制作MS的话，机体的能力会直接强化到8级。这里最好把ZAKU2强化型做出来，因为这个机体就是夏亚用的赤色彗星，能力不错。下面的目的地是热砂之砦，位置是西亚与北非的交界处，埃及的苏伊士运河与地中海的交汇处。

迷宫 

●主要敌人：デザートジム、ブーストグフ、リペアジム
●主要道具：ハッキングツールX2（开锁）、HP强化キット、ECAP（S）、スナイパーアームL、ハッキングツール、ドムの情报×8、バックチャージ
●BOSS：ジムコマンド（HP800）



一进去就有一个MM开着高性能GM叫器，打败她后她就会加入。这个器具实只是一个过渡情节，把所有的战斗点打完就算通过了。进入非洲大陆后向西走，在阿尔及利亚附近发现城镇エルドサムニア。这里面有很多隐秘的道路，有很多好道具，值得探索一阵。西侧通路较深的地方有一间后门有树的房子是长老的家，和他对话后接到打矿山的任务并给你地图，大致方位是在非洲南部的金脉附近。

迷宫 矿山基地

●主要敌人：カウンターザク、スピードキャノン、ザクチャージ、量产型ガンタンク、グレネードザク、メタルザク、メガキャノン、スピアグフ、ミラーグフ、ガンタンク
●主要道具：攻击强化キット、ヘビーランス（开锁）、ビームスプレーガン、ステルスシステム×3、ハッキングツール、ECAP（S）、ECAP（L）、ガンキャノンの情报×15、ナックルガード
●BOSS：ザメル（HP2700）+ダークガードX2

这里道具也不少，别忘了拿。基地东南会发现开大魔的男人ガベンジャー被敌人抓住，之后会被敌人包围进行5连战。注意及时恢复就可以了，大魔也会加入，虽然节奏很紧迫，但难度也不算特别高。要注意的是ザクチャージ总会给其余敌人加气，加一次气就长3，这点非常讨厌，建议优先消灭之。BOSS是0083里的长距离炮击MA，在基地东北尽头，炮击能力非常强，防御能力也很强。一样要用福里茨的特技チャフ・フィールド封住他的攻击后猛K他就可以了。



打完后得知黑暗联盟已经展开了对军队总部的偷袭，这不要命嘛！赶紧回去找长老，得到奖赏后火速回アイゼングラード司令部救援，此时基地已被敌人包围……

敌人全是黑暗系的MS，ダークガード、ダークリーダー、ダークシューター、ダークボマー、ダークソルジャー，只要注意恢复就没什么问题。尤其是军队的女军官能力也不弱，打完这一段后她就会离队，不用白不用。冲破两道门后敌人的大部队增援杀到，此时面具男乘一台高达出现，将敌人全灭，解了司令部之围。战斗后总司令要嘉奖主角，这时就要到司令部以前不让进的北部去，贵族居住区和总司令部里好道具非常多，慢慢探索足了再进到总司令部里去见司令，又能得到很多道具。出来后回驻地大楼见面具男，他要主角一行去调查空贼的黑市。但黑市是需要黑市卷才进得去的，无奈只得回一次葡萄牙找最开始的玛莉阿姨，她会给你一张黑市卷（以后散落各



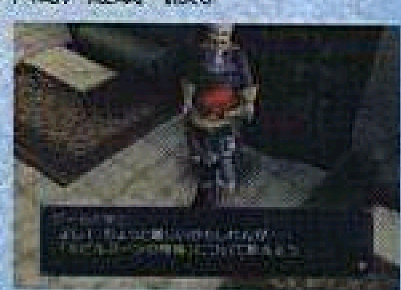


她需要黑市卷才能进行交易的暗商人都可以用这个道具来买他的东西）。空贼的驻地在北欧挪威一带，进去后发现这里简直就是天堂，很多好装备都有得卖，不过价钱比较贵就是了。买卖做足了之后进到空贼的司令部，会被人抓住，因此而结识了空贼头领瓦加斯。他愿意协助主角遏制黑暗联盟在黑市里的统治地位，于是开飞机带主角来到了G系统03……

迷宫 Gシステム03

●主要敌人：ジムスナイパー、ザクスナイパー、スピードキャノン、デスアーミー
●主要道具：ECAP(S)、运动强化キット
●BOSS：强化デスアーミー（HP740）

这里的地形很简单，道具也不多，主要任务就是战斗。主要出现的敌人デスアーミー就是G高达里的小兵，但都有"自己再生"特技，每回合都会给自己补约100的血，非常讨厌，所以这里的战斗一般会拖得比较久，千万不要大意。BOSS的能力一般，也是讨厌在自己可以无责任补血这点上了，但终究能力不高，难成气候。

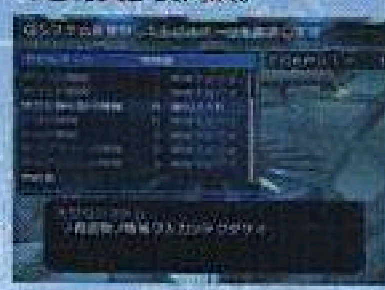


战斗结束后瓦加斯要去中国找黑市大商隆，于是大家坐飞机降落到了福建附近，中国城トゥハイ在广东与福建的交界处一带，进去后先去找隆，但没想到半路却发现瓦加斯被一个功夫少女追打，原来这家伙居然偷窥人家还被发现……之后与隆的谈判也不成功，但这家伙道貌岸然的样子总让人觉得他不是什么好东西。果然，在城西尽头处的一间房子里找到一个小孩，向主角痛斥隆的胡作非为，并把隆的秘密基地的地图给了主角……

迷宫 オウリュウ峡谷

●主要敌人：ジムスナイパー、リーオー、シールドドム、ジムスラッシャー、バスターザク、ミラーグフ、ミラーキャノン、ギャン、ギャンランチャー、ドムナックル、バリアドム、ゲルググ
●主要道具：修理キットx5、ダブルキャノンフレームランチャー（开锁）ケンプファーの情报x10、ENパック、SOS信号弹、ミサイルシールド（开锁）、HP强化キット、インパクトランス（开锁）、ズゴッククロー改R（开锁）
●BOSS：ガンキャノン（ハクホウ，HP1200）/アプサラス（HP4500）

一进迷宫就遇上了被瓦加斯偷窥的少女，原来她是隆的打手，不过她一个格斗高手为什么要开钢加农呢？所以她根本不难打，就是1200的HP有点多就是了。打倒后她会加入，她那几个格斗系的必杀都是非常强的，而且她的格斗攻击不费EN，攻击力还非常高，这足以就使她成为队伍里的主力了。这里宝物有不少，不过敌人也都不是善茬，要小心应对，好在SAVE还有几个，围绕着它们来探索吧。BOSS是隆，原来他也是黑暗联盟四将军中的一人。机体在山顶上，是08MS里的大型MA（可惜那个美型疯哥哥不在，个人认为他的人设是非常不错的），光线攻击非常强。不过这时大黑男应该已经学会了必杀"ビーム・フィールド（LV14习得）"，这个可以封住敌人的光线武器一回合，有这个做保护就可以慢慢和这个大MA周旋了，伊琪这时应该也学会了TEC"ビット（LV15习得）"，这可是早期的NT武器，用来集中削减BOSS的HP是再合适不过了，再配以主角或功夫少女的必杀猛攻，这里应该不算什么难关。战斗后功夫少女离队。



黑暗联盟将军四中已去其三，那最后一个将军就一定是杀害老师的人了，主角这样想。军队也趁黑暗联盟的势力被削弱，准备开始发动总攻击。与面具男开完会后下楼睡觉，第2天他会把你叫到地下MS仓库，并给你一台高达。接下来开始进军，目标是"极寒之岩"，其位置在贝加尔湖一带，オウリュウ峡谷的正北方向。通过之后进入军队的前线基地フォルダスト，开完作战会议后总攻就要开始了……

迷宫

●主要敌人：コールドザク、ダークボマー、ギャン、スピードアーマー、スピアグフ、グフカスタム、バリアドム、ミラーキャノン、ディフェンダー、プラズマドム、バリアゲルググ、コールドリーダー、ダークリーダー、ショットキラー、ギャンランサー、フルアーマードム、ゲルググ、ゲルググキャノン、ケンプファー
●主要道具：ENコンデンサー、アームミサイル改、ネモの情报x10、强化ウイング（开锁）、リックディアスの情报x7、ケンプスラスターL、ENパック、再生キットDX、修理ユニットx3
●BOSS：ビグザム（HP7000）

位置在西伯利亚。总攻击了！这里道具也不少，最好探索一下，以后怕是没机会来了。这里敌人种类繁多，还很强，对付起来超级麻烦。名字前面有バリア的防护罩系敌人和ディフェンダー对于攻击的耐性非常强，最好用无视装甲特性的攻击来解决他们，大魔男的TEC就有攻击敌全体的无视装甲技。一路爬到雪山顶层，黑暗联盟最后的将军开着大扎姆出现了！和所有高达游戏里一样，光线武器伤不得它分毫，战前一定要做好准备，尽量把光线类武器都换成实弹类。它的攻击力超强，BST基本都是攻击全体的，只有利用ビーム・フィールド这招BST防御它的光线进攻了。之后再以格斗为主力慢慢消灭掉它。

主角以为报仇成功了，却没想到这最后一个将军名叫巴斯利，而真正的仇人乌拉西·扎斯却是面具男！！原来主角一直都在被他所利用！但现在愤怒也没有用，双龙高达、MASTER高达和重装MK2等机体的出现使我军完全无力与之对抗，无奈下女将领和大魔男留下掩护，主角一行被迫撤退……



从基地出来后去勘察加半岛，这里得到L2的电子钥匙后去亚洲和北美的交界处（茶日尼曼夫角），开门进地下通道，这里刚才的巴斯利会开大魔男的MS加入。通道很长，走出去直奔LOSANGELS的独角兽联盟总部，得知军队现在在通缉主角一行，要与之对抗则需要找到高达、百式和MK2三台机器以制作出Z高达……

迷宫 G系统04

●主要敌人：ネモ、ハイザック、ザクシマー、マラサイ、ハイザック改
●主要道具：回复ドリンクx2、大型ウイング、HPメーター、HP强化キット
●BOSS：キュベレイ（HP4500）+サイキックザクx2

进去制作完MK2后赶紧装好配件给主角换上，出去就被军队的人包围，要打很多战斗点。一路杀出去，敌人已经把这个G系统点包围了，此时在空贼基地脱队的福里茨驾驶FA出现！部队实力一下大增，BOSS虽然是卡鲁尼，但低HP和驾驶员的低能力使其完全没有威胁。战斗后回LOSANGELS，在南北美交界处看到瓦加斯的空母坠毁了，此时瓦加斯也加入，队伍终于又回到6个人了。

但没想到军队已经追杀主角到了LOS，无奈只得到东部的波士顿找博士相助，博士已经有了99个百式的情报，只需再找一个就能制造，于是得到博士给的L3钥匙之后，主角一行来到基地东北方向的遗迹里……



迷宫

●主要敌人：フルガードザク、デスハイザック、デスマラサイ、ゲルググガンナー、ショットキラー、FAデスアーミー、デスディアス、デスMk-II、ハイザック改、デスショーテル、ギャプラン、ブルーキャノン、ショットキラーII、ショットキラーIII、量产型キュベレイ、サイキックザクII、オールリベアラー、サーペント、メッサーラ、バトルアッシマー、ドワッジ改、ブルーキャノン、ガトリングザク、ディジェ
●主要道具：ハッキングツール、スナイパーライフルII（开锁）、回复ドリンクx2、ENマックス、百式の情报、大型ダブルビームガン（开锁）、ヒートショーテル（开锁）、回复ドリンクDX、宇宙船の情报x10、バウの情报x10、ダブルアーマーガード、宇宙船の情报x9、ECAP(S)x2、宇宙船の情报x2、ECAP(L)、宇宙船の情报x3、回复ドリンクS、宇宙船の情报x3、ビームサイズ（开锁）



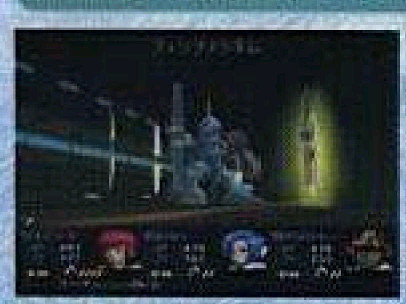
没有BOSS，但敌人种类异常丰富，要做好思想准备。这里的道具可以说是所有迷宫里最多的，但道路也是异常的复杂，很难用语言及图形描述，大家不妨自己多找一找，找到百式的情报后就可以撤退了。以后找太空船的情报也需要在这里找，大家也可以先翻一翻，这里有很多门是需要用L3、L4的电

子钥匙才能打开的，所以如果现在有些门打不开的话，就等入手钥匙后再回来也不迟。

回到基地后，百式制造完毕，空母也修好了，要去和军队决战吧！但军队似乎有防护罩，回玛莉的家，她说需要消灭军队在世界各地的四个据点，才能消除防护罩。四个据点的情报见右表。

迷宫 アイゼングラード

●主要敌人：デスガーディアン、ハイザック改、バリアマラサイ、ギガタンク、アッシマー、カミカゼソード、デスナイト、ガンダムヘッド、ザースガード、サイキックザク、ギャプラン、メッサーラ、量产型キュベレイ、ザースガードII、ドライセン
●主要道具：回复ドリンクx3、ハイアーマーキット、回复ドリンクDX、ビームランス（开锁）、ハッキングツール、小型ビームライフル、再生キットDX、ザクIIIの情报x8、バウの情报x10、ECAP(S)、修理ユニットDX、タイターンシールド（开锁）、ビームピストル、ENマックス、回复ドリンクSP、再生キットDX、R・ジャジャの情报x50（开锁）
●BOSS：デビルガンダム（HP15000、自己回复）、アルトロン（HP8000）、ブラックザク（HP17000）



防护罩打破之后终于可以开始决战了，这里敌人非常强，除了步步为营之外也没什么好说的了，更多的是比拼实力。最好多买一些减低遇敌几率的道具，避免不必要的纠缠。BOSS更是三连战，绝对是无比紧张的大决战。

1.绿野之谷	
敌人	デスナックル、デスカウンター
BOSS	マスターアーミー（HP5000、自己回复）
2.热砂之谷	
敌人	デスバルカン、デスドリル、デスクロー、デスシックル、デスロケット
BOSS	ウォルターG（HP10000、自己回复）
备注	功夫少女驾闪光高达加入
3.极寒之谷	
敌人	デスシールド、デスガトリング、デスキャノン
BOSS	稀王争霸（HP10000、自己回复）
备注	打到第三个谷后就可得到Z高达了
4.山间之谷	
敌人	デスマラサイ、デスMk-II、デスディアス、デスウィング
BOSS	天剑绝刀（HP11000、自己回复）
备注	绝对的强敌，一定要多强化后再来决战

迷宫

●主要敌人：ドワッジ改、フレイムキャノン、オールリベアラー、ハイスピードネモ、カミカゼソード、ザースガードIII、ショットキラーII、量产型キュベレイ、ギャプラン、ブラックザメル、サイキックザクII、バトルアッシマー
●主要道具：修理ユニットDX、ENパックx2、再生キットDX、バウの情报x10、ECAP(S)x3、ビームガトリングガン（开锁）、バックチャージ（开锁）、ザクIIIの情报x10、ジャイアントバズーカ改
●BOSS：サイコガンダムMA（HP12000）、アルトロン（HP18000）、サイコガンダムMS（HP25000）

位置在非洲东部，很明显的一个火山口里面，打之前可以去找玛莉，能得到ZZ高达。这是面具男最后的阵地了，进去逛一圈你就知道这个世界有多疯狂了，最后的BOSS重装甲MK2比较难打，如果这里感觉吃力的话不妨练练级或加强机体能力，硬撑绝不是办法。

面具男的野望被消灭了，但邪恶依旧存在。去美国波士顿找博士对话后去LOSANGELS的独角兽总部，得到L4电子钥匙，再去一次玛莉的家，拉比斯会开着卡碧尼加入。此时就可以去破裂的爪痕进行彻底的探索了，目标是搜集99个太空船情报，因为迷宫很大，所以花一些时间也是在所难免的，迷宫情报请见前文。搜集齐之后就回独角兽总部，终于制造出了WHITE BASE，OK，上月球进行最终决战！

最终决战

●FINALBOSS情报：デビルガンダム（HP30000）、デスサイズヘル（HP20000）、マスターガンダム（HP20000）、αアジール（HP32000）、ブラックウイング（HP35000）



月球上比较麻烦的就是没有地图，而且敌人有些过于疯狂了，小兵都是上万的血。这里有几个基地练级是再合适不过了，一定要充分强化自己的实力。最后决战难度自然高，不过最后的这个G系统里补给还真不少，有必要慢慢找。

最后的几个BOSS连续作战，我想都到这了我还是不要多说什么的好，而且最好您也别说话，就让等级和实力来说话吧。

我方全部MS性能一览：这是我方能制造的所有MS的性能。性能数值都是在该机体全改造(改造LV24级)时，不装备任何副配件时(初始配件状态下)的数据。

■ジム：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
280	2	62	32	57	58	4x4	ナックル(62、-)、ヘッドバルカン(58、1)
入手时期	オープニングイベント後						
情报销售点	ボルトマーレ　金25　※打完海贼老窝之后						

■ザクI：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
232	2	50	24	52	46	3x4	ナックル(50、0)
入手时期	オープニングイベント後						
情报销售点	ボルトマーレ　金15　※打完海贼老窝之后						

■ザクII：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
248	2	61	32	53	43	4x4	ナックル(61、0)
入手时期	イーチイ加入后						
情报销售点	ボルトマーレ　金20　※打完海贼老窝之后						

■グフ：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
384	2	98	30	49	80	6x3	ヒートロッド(138、2)、ハンドガン(87、1)
入手时期	—						
情报销售点	エルドサムニア　金40(打完海贼老窝之后到アイゼングラード可得60个)						

■ザクII强化型(シャアザク)：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
352	3	82	40	65	94	5x5	ナックル(82、0)
入手时期	—						
情报销售点	ボルトマーレ　金40　※打完海贼老窝之后						

■ジムコマンド：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
416	2	76	44	71	75	5x4	ナックル(76、0)、ヘッドバルカン(74、1)
入手时期	トレミー加入后						
情报销售点	エルドサムニア　金50						

■ガンキャノン：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
540	2	46	68	106	52	3X7	ナックル(46、0)、ヘッドバルカン(111、1)
入手时期	—						
情报销售点	エルドサムニア　金85　(打完矿山基地后到エルドサムニア可得30个)						

■ドム：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
512	2	76	60	78	72	4x5	ナックル(76、0)、内藏ビーム　(88、2)
入手时期	ガベンジャー加入后						
情报销售点	エルドサムニア　金60						

■ゲルググ：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
704	2	102	70	102	117	5x4	ナックル(102、0)
入手时期	—						
情报销售点	アイゼングラード　金110　※ブラックナケット入手後						

■ガンダム：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
860	2	120	72	109	140	5x5	ナックル(120、0)、ヘッドバルカン(117、1)
入手时期完成	オウリュウ峡谷后到アイゼングラード[illegible]						
情报销售点	—						

■ギャン：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
678	2	128	57	60	91	7x3	ナックル(128、0)
入手时期	—						
情报销售点	アイゼングラード　金105　※ブラックチケット入手後						

■ジムスナイパー：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
644	2	76	56	106	94	4x6	ナックル(76、0)
入手时期	ヴァンガス加入后						
情报销售点	アイゼングラード　金80　※ブラックチケット入手後						

■ハイザック：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
788	2	97	69	85	78	4x5	ナックル(97、0)
入手时期	—						
情报销售点	アイゼングラード　金140　※ブラックチケット入手後（完成オウリュウ峡谷后到トウハイ可得30个）						
初期装备配件	追加ウィング						

■ケンプファー：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
840	2	151	84	120	197	6x5	ナックル(151、0)、ヘッドバルカン(130、1)
入手时期	ヴァンガス第２次加入后						
情报销售点	フォルダスト　金140　※打完黑暗联盟总部后就不能买了						

■ガンダムMkⅡ：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1216	2	161	115	144	117	6x6	ナックル(161、0)、バルカンポッド(184、1)
入手时期	—						
情报销售点	独角兽本部可得50个						
初期装备配件	強化ウィング						

■ゲルググ强化型：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
814	3	109	73	120	185	5x5	ナックル(109、0)
入手时期	—						
情报销售点	独角兽本部　金140						

■ネモ：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
950	2	126	77	134	183	5x5	ナックル(126、0)、ヘッドバルカン(146、1)
入手时期	ヴァンガス第２次加入后						
情报销售点	独角兽本部　金150						

■リックディアス：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1076	2	150	92	171	171	5x6	ナックル(150、0)、バルカンファランクス(189、1)
入手时期	—						
情报销售点	独角兽本部　金180						
初期装备配件	大型ウィング						

■マラサイ：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1065	2	162	104	110	147	5x5	ナックル(162、0)、ヘッドバルカン(122、1)
入手时期	—						
情报销售点	独角兽本部　金165						

■ＦＡガンダム：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1024	3	120	105	135	84	4x7	ナックル(120、0)、ヘッドバルカン(143、1)
入手时期	フリッツ再加入后						
情报销售点	—						

■ＦＡガンダム：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1024	3	120	105	135	84	4x7	ナックル(120、0)、ヘッドバルカン(143、1)
入手时期	フリッツ再加入后						
情报销售点	—						

■百式：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1188	2	137	90	209	241	4x8	ナックル(137、0)、ヘッドバルカン(227、1)
入手时期	破裂之爪痕完成后在美国东部基地取得						
情报销售点	—						
初期装备配件	高性能ウィング						

■サンドロック：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1746	2	188	150	174	200	6x6	ナックル(188、0)、ヘッドバルカン(204、1)
入手时期	—						
情报销售点	破裂之爪痕完成后到游戏开始处的坠落飞船里开Ｌ３门取得						

■シャイニング：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1152	2	239	90	59	220	7x4	シャイニングフィンガー(319、0)、ヘッドバルカン(89、1)
入手时期	ハクホウ正式加入后						
情报销售点	—						

■Ｚガンダム：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1344	2	206	115	206	286	6x7	ナックル(206、0)、グレネード(286、2)、グレネード(286、2)、ヘッドバルカン(231、1)
入手时期	４个据点攻略中完成３个据点的战斗就可获得						
情报销售点	—						
初期装备配件	ゼータブースター、バイオセンサー						

■バウ：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1610	3	175	115	227	263	8x7	ナックル(175、0)、ハンドミサイル(357、2)、ハンドミサイル(357、2)
入手时期	—						
情报销售点	独角兽本部　金800　※完成ネオザース秘密基地后						
初期装备配件	パワーブースター						

■デスアーミー：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
928	1	136	68	116	84	7x7	ナックル(136、0)
入手时期	—						
情报销售点	击倒该种敌人后取得的战利品中有可能取得机体情报						

■ＺＺガンダム：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1950	3	206	173	302	326	6x8	ナックル(206、0)、ハイメガキャノン(652、5)
入手时期	—						
情报销售点	アイゼングラード地下秘密基地打完后、到玛莉的家可获得						
初期装备配件	ダブルブースター						

■ドライセン：

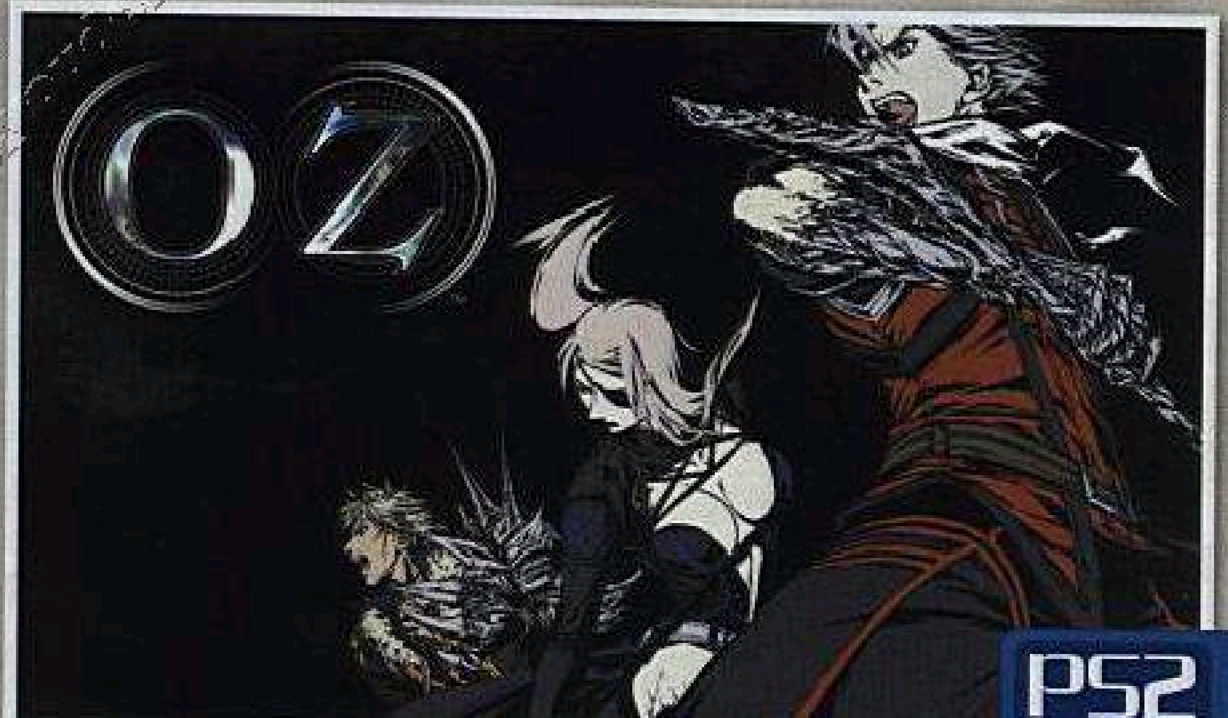
HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1634	2	214	133	182	234	7x5	ナックル(214、0)、ハンドガン(262、1)、ハンドガン(262、1)
入手时期	—						
情报销售点	アイゼングラード地下秘密基地打完后、从女军官レイザー处得到						

■ザクⅢ：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1434	3	193	109	182	283	7x7	ナックル(193、0)、内藏ビーム　(302、3)
入手时期	—						
情报销售点	独角兽本部　金320　※完成ネオザース秘密基地后						

■Ｒ・ジャジャ：

HP	EN	FIG	DEF	SHT	SPD	装备格数	初期装备(攻击力/EN)
1564	2	313	141	93	148	8x5	ナックル(313、0)
入手时期	—						
情报销售点	独角兽本部　金380　※完成ネオザース秘密基地后						



KONAMI的最新动作游戏，一改以往的游戏方式，游戏的世界观也独树一帜：在这个世界里，尽管玩家的目的是拯救世界，但是玩家要打倒的却是以往高不可攀的神；控制的也不再是个人，而是要操作三人团队进行战斗。如何控制好三人的站位，顺利地制造出必杀，将是对玩家的一大考验。也许刚上手时会对这种"踢毽子"式的系统不太适应，宁愿用普通攻击完成游戏，但是那样将不能完全感受本作的魅力。还是在熟悉必杀系统后，亲自感受那种三位一体，精密计算后释放必杀成功的快感吧！

□文责/龙马

PS2	本刊译名：OZ			
格斗对战	KONAMI	2005年6月30日	6594日元	158KB
	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

操作指南

CHECK!

按键	功能	按键	功能
十字键	方向	L3	移动
圈	召唤队员	R3	调节视点
叉	跳跃	START	暂停
方块	普通攻击	SELECT	开关地图
三角	必杀攻击	前+方块	吹飞攻击
L1	防御	后+方块	挑空攻击
R1	锁定目标	R1+叉+L3	闪避

必杀揭秘

CHECK!

最初接触本作可能会很难上手，因为本作必杀的设定与众不同，因而熟练掌握必杀技将是过关的关键。下面将介绍必杀技的积攒方法，以便诸位能更好地享受这款游戏。本作是三人小队的方式进行作战，将主人公假设为"发球手"，另外两人分别为"一传手"、"二传手"，首先以"发球手"连击，将目标击晕吹飞，离落点近而且未攻击其他目标的队员会充当"一传手"，将"球"接到并传递给"二传手"，"二传手"会继续追打目标并将其返还给"发球手"，如此循环往复，必杀槽将不断增长，直至积攒出LV3必杀。所以在攻击目标前一定要注意三名队员的位置，如果有队员在攻击其他目标或在远处，可以按圆圈键召唤。如想积攒出高级必杀，必须注意"二传手"传递后目标的落点，需要多加练习。另外必杀槽的增长速度与攻击次数有关，因此还需要注意让哪名队员担当"一传手"的任务。当主角、莱昂、阿露米拉三人一队时，主角一套连招后敌人传给他们二人谁都无所谓，一般都能积攒出LV1必杀；当与阿露米拉和啾啾组队时，注意要先把目标传给啾啾，再由啾啾传递给阿露米拉，否则攒不满LV1必杀槽。这两种方法积攒LV1必杀是为了让主角"发球"后可以立刻直接去攻击其他敌人，或者跑到敌人群中等候释放必杀，不用再计算目标的落点。其他积攒必杀的方法也各种各样，用最适合自己的方法创造最高评价吧！

第一话 觉醒

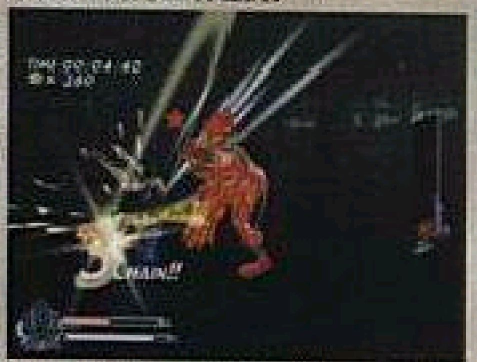


在一切被神所支配的世界，神的使者袭击了主人公非路所在的宁静村庄。非路和妹妹多罗西约定了在深山会合后，独自一人赶回村中营救其他的村民。战斗前非路的宠物小猫多多会化身为一把大剑，与非路并肩战斗。与被神操纵BOSS战斗胜利后，BOSS恢复自己的意识，原来她名叫阿露米拉，是身为卡提那种族的后裔的OZ小队队员，这次行动的目的是捕捉该村的儿童，寻找所谓的"神之子"。为了报答主人公解救之恩，阿露米拉加入成为正式伙伴。

BOSS战 BOSS在连击落地后，有极为短暂的一瞬处于不设防御状态，先按住L1防御住BOSS攻击，利用那关键的一瞬反击。BOSS浮空必杀时，要利用闪避先躲远，然后等她落地时贴身攻击。需要注意的是在中间的井里有收集品"英知的碎片"，但是用普通攻击无效，是打飞BOSS撞碎它还是让自己被打飞的身体撞击就悉听尊便了。

第二话 叛逆之剑

一路过关斩将赶到会合地点，可惜还是晚了一步，多罗西与同村其他几个少年被神的仆人掠走，只留下狮面人身的BOSS莱昂阻截。战斗胜利后，同样将莱昂从神的操纵中解放出来，愤怒的他决定独自去找神讨回公道。不过经过阿露米拉劝说后，莱昂正式成为伙伴，三人决定一同向圣域进发。



★过关要点：本话一开始阿露米拉会作战斗方法的讲解，已经熟悉系统的话可以选择第二个选项。尽量先用非路将人打晕击飞，阿露米拉会继续攻击，听到阿露米拉喊主角名字时要计算好敌人落点，在敌人落地前继续攻击。利用这一系统可以攒出主角的必杀，用必杀击破敌人，获取的黄色魂会按比例增长，尽量多用必杀攻死敌人吧。注意最好先击倒绿色远程攻击的怪物，否则会打断玩家的连续攻击。"英知的碎片"在莱昂场景中，攻击枯树下面草丛即可。

BOSS战 变身后的莱昂拥有绝高体力和极高攻击力，但纯粹是给玩家练手用的。非路在正面攻击或防御吸引敌人，阿露米拉会绕到他后面，按圆圈键命令攻击后，形成两面夹击，很快会把莱昂打晕吹飞，把最后用必杀将其消灭作为自我挑战吧。

第三话 圣域

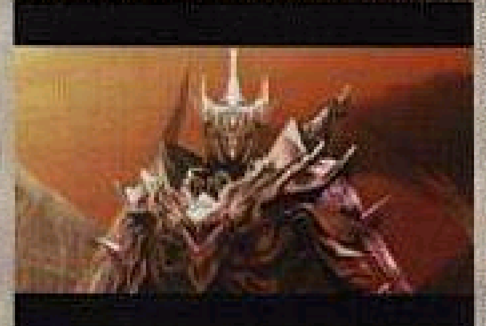
渐渐接近了圣域，周围精灵的变化越发异常，神的仆人数量也越聚越多。阿露米拉冷静分析后，得出这些神仆是因为感受到非路的威胁，因此聚集起来袭击非路这一结论。在阿露米拉的鼓励下，莱昂的激励下，化身为武器的多多提醒下，非路坚定了向神发起挑战的决心。

★过关要点：从本话开始，玩家可以用收集的黄色精灵之魂合成提升能力的物品和装备的物品，也可将没用的装备物品分解，不过分解只能得到原值的一半。在此可以先合成一些提升能力的物品，对以后的战斗会很有帮助。也许是因为人员齐整的缘故，本话的敌人数量较多，尽量多用必杀获得黄魂和高评价。有些站在高处的敌人用非路是攻击不到的，可以让阿露米拉跳上去或者索性不予理睬。本话的"英知碎片"在BOSS场景对面，右下场景的宝箱里。

BOSS战 本关的BOSS防御力高的离谱，以现在的实力用普通攻击对它根本不会造成伤害。要攻击它武器掉下的球状物，三人站好位置，积攒出必杀后，再用必杀攻击它的本体。它还有一招类似魔兽牛头的地震，发招时会对周围一定范围造成全体伤害，不过它出招前会俯身一段时间，利用这段时间最好是召唤队员一起跑到攻击范围外或者提前防御。

第四话 御使长

终于到达了圣地，但是这里到处是荒凉一片，完全感受不到生命的气息：因为在这里布满了吸取精灵能量并输送到神之城的结界。非路当然不能坐视不理，毅然决定突破这名为圣地实为狩猎场的场所，并将其中的结界全部击毁。击毁全部12个结界后，BOSS威提斯登场，冲动的莱昂立刻动手，可惜由于是卡提那种族后裔，受到神的束缚，所以根本不能战斗。关键时刻精灵的力量发挥了威力，恢复了三人力量，因而威提斯也怀疑非路就是目前寻找的"神之子"。



★过关要点：本关要求玩家将地图内全部12个结界击破，但是用普通攻击无效，使用必杀技才能将其击破。不打破结界敌人的杂兵会不断出现，可惜杀复活的杂兵也不能得到黄魂，否则倒是个打钱的好地点。从地下钻出来的怪物需要注意，它常神出鬼没，攻击速度也很快。从地下钻出破坏第11个结界的怪物我在二周目时击破，但可惜只得到了一些黄魂和补充一点体力的绿魂。"英知的碎片"在一进口不远处的高台上，非路是上不去的，要等第六章出现自由模式后用阿露米拉当队长才能拿到。

BOSS战 威提斯攻击速度很快，反击速度也超快。玩家攻击被防御后要尽快收招，否则被他防御反击可不是闹着玩的。幸好他召唤出的杂兵只有2个，先解决这两个杂兵后再集中3人将其包围就很轻松了。

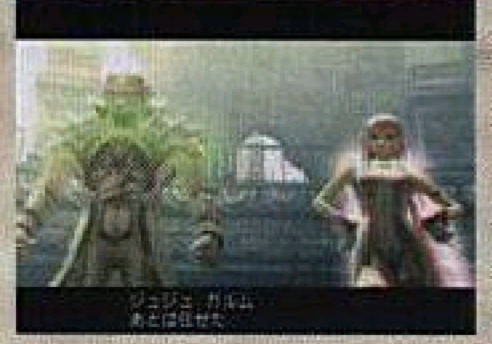
第五话 忘却的祈祷

非路一行终于到达神殿，这个神殿最初是人类为迎接神的降临而建造的，但可惜降临的却是邪神，人们发现为时已晚，只能远离这建造一半的"神圣场所"，此神殿也被神用来作为关押俘虏的场所。

★过关要点：本话的光线比较昏暗，玩家要仔细观察周围环境，注意远程攻击的兵种。另外新出现的大斧兵的范围攻击也很强力，还有一些远程兵藏身在玩家攻击不到的场所。地图上有很多小房间，屋子里面有需要救出的俘虏、魂、物品和陷阱，"英知的碎片"也在其中的一间屋内，千万别忘了拿。总体来说本关难度不大，再加上物品和黄魂，可以作为初期的"打钱关"。

BOSS战 该BOSS算得上是变态强力怪，竟然会投掷自己的手下攻击玩家，投掷之后又会在很短的时间内将该手下拾起再次投掷；被投掷的杂兵更变态，从眩晕状态苏醒后会主动跑到BOSS身边等候下次投掷，因此不建议用那个被投掷的杂兵来攒必杀。可以先用普通攻击将BOSS的体力打剩到四分之一左右，将它引到角落，这时它会多用那招冲刺攻击，多注意防御和闪躲，攻击BOSS本体的同时用那个杂兵攒出必杀，此时一定要注意不要用R1+圆圈键召唤队友攻击BOSS。

第六话 新的顶点

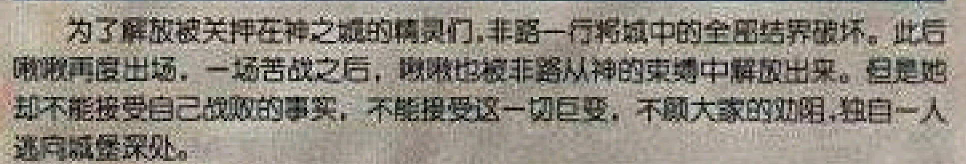


爬上神殿顶点，终于见到了多罗西和其他被关押的儿童，然而新OZ三人组却立刻将他们转移，并留下啾啾和狼人伽鲁姆阻挡非路前进的脚步。双方剑拔弩张之时啾啾的一席话使非路倍感困惑，原来他们认为非路很可能就是"神之子"，只是神制造的玩具而已……

★过关要点：一开始有三条路供您选择，最左边的路上房间里有"英知的碎片"。本话的杂兵强敌还是大斧兵，攻击力极强，幸亏它的恢复速度较慢。杂兵数量众多，玩家一定要注意团队精神，尽量控制一下队友，免得他们去攻击各自的目标，影响必杀大计。

BOSS战 两个BOSS无论打死哪个都算胜利，不过会影响以后的剧情发展。尽管狼人的血槽较长，攻击力高，但是攻击单体，破掉他的防御也相对容易。估计男性玩家们也不会放过丑陋的狼人，而去攻击可爱的啾啾吧，因此在后面走的也是打倒狼人的路线。很不爽的一点是本话的两个BOSS的恢复力都极强，眩晕时间极短，想攒必杀相当困难，经常召唤队友攻击一个目标会相对容易些。

第七话 神之城



为了解放被关押在神之城的精灵们，非路一行将城中的全部结界破坏。此后啾啾再度出场，一场苦战之后，啾啾也被非路从神的束缚中解放出来。但是她却不能接受自己战败的事实，不能接受这一切巨变，不顾大家的劝阻，独自一人逃向城堡深处。

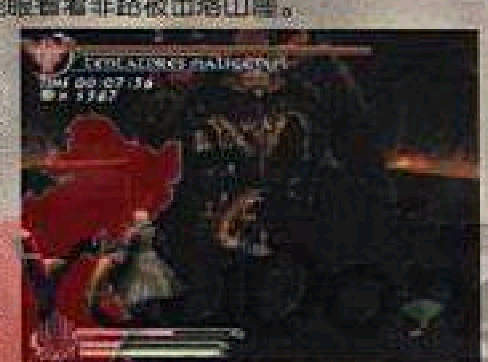


★过关要点：这话将最初出场的最低等杂兵能力提升为遭受攻击后，一定时间内自爆，因此我们最好是只挑一个打，攒出必杀后破坏结界。我是用非路先连续攻击，最后一下时按圆圈转移给同伴，然后非路跑到结界边上等必杀，不过偶有同伴被攻击没能顺利攒出必杀的情况出现。路上岩浆里还会有飞鱼跃出攻击玩家，虽说掉血不多，但是也满烦人的。计算好时机，打死其中的一条会掉落"英知的碎片"。

BOSS战 啾啾很强：速度快，攻击范围广，周身防御，还会浮游炮和剑舞（防御无效的必杀）。不过最可恨的还是她那恐怖的恢复力，经常是她刚被打晕在半空，不等落地就已经恢复了，因此还是利用她召唤出的那些杂兵来攒必杀为妙。

第八话 显现

稍适休息后，等待非路一行的是更为凶险的战斗。传说中的神终于出现在非路面前，非路压抑不住心中的怒火，更为证明自己并不是神制造的玩具木偶，不顾一切地冲了上去。然而一直守护着非路的精灵们却在这关键时刻收回了自己的力量，其他两人也动弹不得，只能眼看着非路被击落山崖。



★过关要点：本话的敌人又多又强，多用必杀解决为好。除了常见兵种外还有一种定点射击的狙击手，不过在它攻击前会在地面上显示出它攻击的位置，多看看地面提前闪躲吧。在路上有一处聚集了很多大刀兵的地方，最好先把那里的几根柱子砍断，否则顶上的结界会不断复活死去的杂兵。"英知的碎片"就在起始点周围的宝箱中。

BOSS战 刚打完揪揪，觉得这个BOSS相对容易太多了。它的装甲较厚，普通攻击费血很少，只想通关的话可以绕到它的后面，直接攻击它的后腿和尾巴。在它喷火攻击、激光攻击时，防御或者闪到攻击范围外都成。在它升空时也会使近身的玩家掉血，好在他升空前会做很长时间的准备动作，提前闪人就万无一失了。想获得高评价的话，需要利用BOSS召唤出的杂兵，只要注意好队员站位，甚至可以攒出二级合体必杀。

第九话 炼狱的彷徨



非路醒来后，发现只剩下了自己和小猫多多，在多多的解释下，非路明白了自己被精灵们舍弃的原因。原来是因为自己当时充满对神的仇恨，一心只想将神击倒的意志导致精灵们弃他而去，只要以后不要再被仇恨冲昏了头脑，精灵们还会回到他的身边。寻找到阿露米拉后两人一起寻找莱昂未果，但是揪揪却意外的成为新同伴。

★**过关要点**：首先是本话没有BOSS战！由于队伍不完整，所以难度也降低了很多。路上会有很多幽灵飘浮在空中，它们不会攻击玩家，但是会上身令被玩家击倒的杂兵复活一次。它们有固定的活动范围，可以把杂兵击毙在他们行动范围之外，也可索性用必杀将杂兵尸体打碎。必须提及的是墙上的活动陷阱，被吞噬不但会掉很多血，视觉上也会觉得很不舒服。“英知的碎片”在最后一个场景的台上。

第十话 玩偶

几经波折，非路三人来到了神的娱乐场，在这里进行着很多秘密实验，但是贵为新OZ队员的揪揪也不明白其中究竟。为了解救被压迫的精灵，众人到达“娱乐场”深处，在这里迎接非路的是莱昂、阿露米拉及非路的仿制品，一场真假大混战的好戏开演。



★**过关要点**:队员调整，莱昂的位置由揪揪代替，连击方式与以前略有不同，最好先练习一下。本话出现花瓶状毒气喷射囊，小心别被它的毒气喷上，每次喷射后它收缩的几秒是攻击的好时机。房顶上会不时掉落岩浆，平时可能不算什么，但是在激烈的战斗时掉在身上会很麻烦。有一些房间里很昏暗，必须把该房间内的红色晶球打破才能重见光明。“英知的碎片”在一个毒气喷射花瓶里。

BOSS战 三个能力超强的小BOSS同时出现，六个人聚集在一起的场面非常混乱。伪非路会不停的闪避，一有机会便来一套恐怖连击；伪莱昂尽管移动比较缓慢，但感觉他的防御意识超强，经常能及时防御住玩家的攻击。因此应首先以阿露米拉为突破口，召唤同伴先将她打倒后就容易多了，只需要使用传统战术“两面夹击”即可。切记千万别和敌人聚集在一团，平时多用闪避别用跳，如不幸被击飞浮空，千万不要按叉键受身，否则除去赞叹敌人默契的连击配合以外您将别无选择。

第十一话 复苏的意志

战斗胜利后，从阿露米拉和揪揪的交谈得知关于OZ小组的秘密，阿露米拉和莱昂以及卡因组成了原OZ小队，因十五年前一次任务失败，阿露米拉和莱昂受到了降职处分，卡因也下落不明。此后由揪揪、狼人和威提斯三人组成的是新的OZ小队。新老OZ队员合力再加上非路的实力，一路上自然是畅通无阻，然而挡住去路的巨大怪物却是被神改造的可怜人类。

★**过关要点**：在以前玩家一直要破坏结界，本话却要求充当破坏者的玩家洗心革面改行做守卫者。四根柱子较为分散，敌人数量很多，玩家可以让队员吸引一部分敌人，自己去保护遭受攻击的柱子。绝大多数杂兵的攻击会先判定玩家，因此要先消灭那些攻击柱子的杂兵。积攒必杀最好将敌人以非路—揪揪—阿露米拉—非路的顺序完成，因为这样非路传完“球”后可以在不影响积攒必杀的前提下直接去攻击其他杂兵。完成保卫任务后，空中会出现“英知的碎片”，千万别忘了拿。

BOSS战 开始时攻击BOSS是掉多少血立刻回复多少，玩家要先攻击它的双爪，都打掉后攻击它的头部，从被打晕的头部走上它的脊背，最后击碎它背上的三个光柱，解除它的回复状态。此后可以利用它吐出的小球积攒必杀，积蓄到LV1就去攻击BOSS头部。积攒必杀时要注意计算好时间，因为BOSS吐出的小球很快就会化为一滩毒液，踩上去除了掉血没别的奖励。

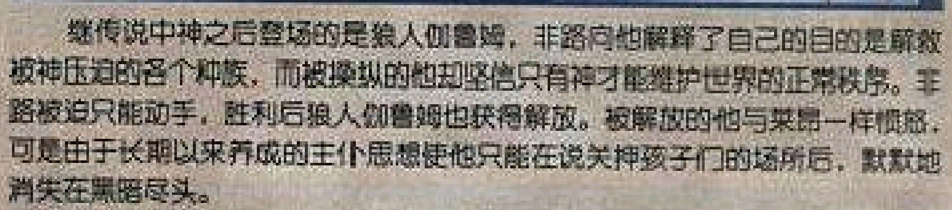
第十二话 伙伴

神再度降临在众人面前，压倒性的力量和气势使揪揪难以忍受，看到夙敌阿露米拉若无其事的样子，揪揪更不能认可自己，一怒之下跳下了悬崖。这时久违的莱昂及时赶到，三人也在精灵力量帮助下，变身为全身武装的OZ状态。一番恶斗之后，奇迹出现了，众人竟然真正打倒了传说中的神，只可惜并没能救出多罗西。

★**过关要点**：感觉本话的难度又上了一个档次，敌人的兵种搭配可以说是完美之极，再加上各种陷阱的配合，稍有疏忽就会集体阵亡。山路上的杂兵可以不打，用必杀将石头击碎后有“英知的碎片”，没把握的话还是先杀上山顶，以后再回来取吧。本话以后的各话可以选择队长，收集到足够的黑魂后BOSS战时会以OZ姿态（变身）出现。

BOSS战 打过一次的BOSS，不过比以前多了两招，下“流星雨”时，不断跑动就能躲开，根本不用看地上的攻击指示点。下雨之后BOSS会俯冲下来，注意小地图就能轻松闪避，BOSS落地后，还是要利用杂兵积攒必杀，只想通关又不怕手疼的话就绕到背后直接普通攻击。

第十三话 崩溃的幻影



继传说中神之后登场的是狼人伽鲁姆，非路向他解释了自己的目的是解救被神压迫的各个种族，而被操纵的他却坚信只有神才能维护世界的正常秩序。非路被迫只能动手，胜利后狼人伽鲁姆也获得解放。被解放的他与莱昂一样根惑，可是由于长期以来养成的主仆思想使他只能在说关押孩子们的场所后，默默地消失在黑暗尽头。

★**过关要点**：新出现的幽灵不会攻击玩家，也不会让尸体复活，但一旦被玩家攻击就会自爆，万一不小心砍上了应立刻闪避，用必杀砍到了却反而可以让他们头顶光环正式升天。白色的石头巨人皮糙肉厚很难对付，而且跳起来还会使用地震攻击，还是先用小的杂兵积攒必杀后再攻击它吧。拿“英知的碎片”要走左边的传送点。



BOSS战 尽管狼人变身并召唤了几个杂兵，但是并没有增加什么难度，甚至感觉比和本话的白色石巨人战斗还要简单，简单的可以只用八个字“利用杂兵积攒必杀”来说明。

第十四话 迷宫

到达伽鲁姆指示的场所救出孩子们后，又陷入了进退两难的局面，一方面不能让孩子们自己穿越这危机四伏的道路，另一方面更不能抛下妹妹多罗西不

管。情急之下，同村的一名小女孩无意说出了多罗西并不是非路亲妹妹这一埋藏多年的秘密，阿露米拉也说非路和族群的卡因极为相似，并推测着二者间的联系。这时狼人伽鲁姆及时出现，并解救了众人的燃眉之急。



★过关要点：杂兵战的要点是破坏幻影制造器，破坏之后会发现讨厌的幻影会全部消失，因此要把"破坏"放在战斗的第一位。"英知的碎片"进入左下的传送点，打破左边小路上的箱子即可。

BOSS战 难以想象的简单，不断攻击BOSS的装甲并不能使BOSS掉血，但会使装甲脱落并露出绿色的核，玩家不用理睬周围的杂兵，只需要专心攻击绿色的核，甚至可以用它来制造必杀。BOSS会跳跃攻击和回旋攻击，注意闪避就没什么问题了。

第十五话 暗流的尽头

在暗流尽头等候众人的是OZ最后的队员威提斯。被神操纵的他并不理睬众人的目的动机，仅仅是为神的命令而战。将其击败后威提斯觉醒，到此OZ小队成员已经全部摆脱了神的控制。威提斯恢复意识后并不像他人一样愤怒或迷茫，只是把仇恨深深地埋藏在心底，冷静地提供了非路所需要的情报，并希望非路一行能去调查水的结界，因为在那里封印着神的记忆。



★过关要点：在水中行动会变迟缓，应优先消灭那些远程兵种。另外最低等的杂兵也升级学会了冲刺，经常会偷袭，也是打断玩家积攒必杀的一把好手。走到最后一个场景时，先把空中的杂兵消灭，因为其中一只身上带有"英知的碎片"，否则消灭石头人后它会自动消失。

BOSS战 威提斯能力不低，可惜智力好像有点问题：在玩家殴打杂兵积攒必杀时，他经常会站在原地欣赏，技术过硬的话甚至能积攒到LV3必杀。

第十六话 报复与赎罪

到达水之结界尽头后，看到了神被封印的记忆，众人各有感触，并依稀明白了神的秘密。然而刚刚倒下的水神却转瞬间复活，再一次挡住了众人的去路。千钧一发之际，一为向神复仇、二为向牺牲在自己手下无辜者赎罪的威提斯接下了水神的攻击，并独自向神发起新的挑战。

★过关要点：本话要击破场景中的晶球才能使大水退去，露出前进之路，但千万不要过于急躁，以免敌人越聚越多。"英知的碎片"在最后一个场景的水中高台上，可惜只有一次机会能跳上去，不行就以后再回来拿吧。

BOSS战 必须将BOSS周围的4个水球击破后才能进攻BOSS本体，但不要围着它乱打一气，因为它有用尾巴回旋的招数，在一定时间后，BOSS会潜入地下，"下潜点"和"浮出点"都有红圈显示，多看看地面躲着点吧！

第十七话 虚无的浸蚀

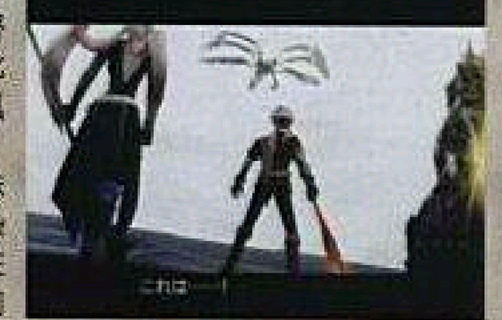
非路一行前进的道路越发艰难，身后也出现了黑色的旋涡，它不断地吸蚀着前方的一切，众人只得以最快速度向前冲刺……

★过关要点：本话是考验玩家操作的一关，前面大量的杂兵拦截，后面旋涡追逐，还必须将杂兵清光才能继续前进。千万不要被旋涡吸进去，掉血暴多。消灭杂兵时要优先消灭那些原地不动的远程兵，可以节约点时间。

BOSS战 BOSS防御高的离谱，用普通攻击几乎不掉血，因此必须利用杂兵积攒必杀，要小心的是它会攻击自己召唤出来的杂兵，而且是一击必杀，所以攒必杀时，一定要尽量离它远一些。它的群体攻击不容轻视，当三人体力都不多时，可以先让主角放弃进攻专心闪避，等其他两人战死还魂、体力增多后再全力进攻。

第十八话 纯洁的供品

一路披荆斩棘的辛苦终于得到了回报，战胜山顶上的神鸟之后，非路终于救出了多罗西。然而事情并未就此完结，只有将最终的神解决才能迎来真正的和平。

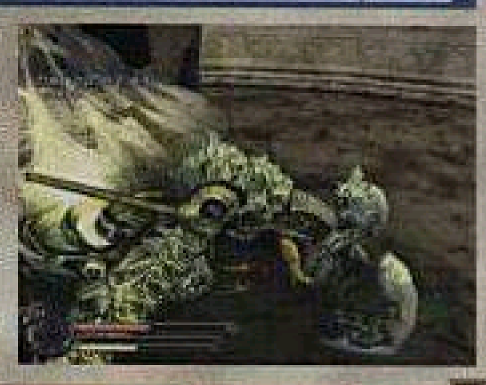


★过关要点：山麓上会出现一些蜘蛛怪，它们会同时攻击敌我双方。消灭杂兵后可以无视这些蜘蛛继续前进。在屏幕上方会显示出击破蜘蛛数，目前还不知道其中蕴藏着什么玄机。在满地尸体的路上，将左边尸体破坏就可得到"英知的碎片"。

BOSS战 一只奇怪的神鸟，战斗一会儿就要躺下来休息，嫌麻烦可以趁它躺下时围住攻击。它使用雷攻击时，地下会显示出攻击点，唯一需要注意的就是要看清楚它风刃的方向。

第十九话 最后的请求

随着一阵悠扬的歌声，至高的神神之王终于现身，多罗西也化身为神，但在非路发自内心的召唤下，多罗西恢复了原状，但是阿露米拉和莱昂二人也因抵抗神的力量而筋疲力竭。依靠着精灵的力量，三人奋力将神之王击倒，粉碎了神不可战胜的神话，可惜阿露二人也因用力过度而彻底消失，留给非路的只有无尽的回忆。



BOSS战 愧对最终BOSS之名的BOSS，唯一霸道的武器就是它的冲击波，但是在发动之前会有一段准备时间，及时闪避或者利用必杀就可轻松应付。

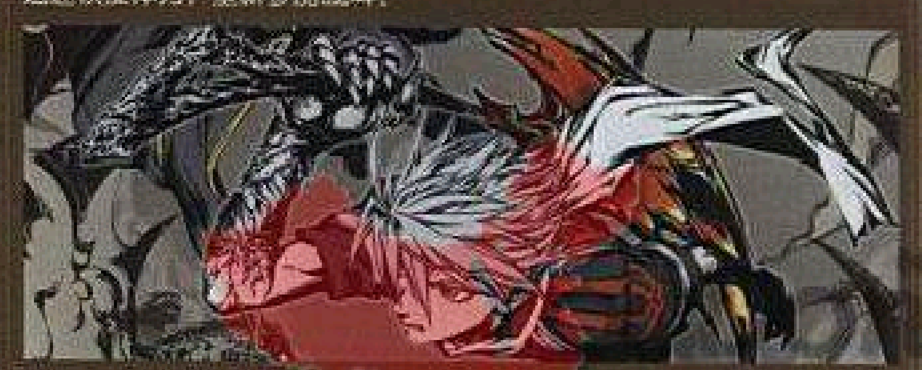
第二十话出现条件：完成断章卡因（前16话评价A以上出现），每话平均评价为A以上，第十九话完成多罗西剧情。

最后两块"英知的碎片"：

1、20话结束后获得。

2、完成第三十五小队任务（收集到15块"英知的碎片"自动出现）

推荐物品：在多多处合成提升能力的物品自不用说，此外推荐装备物品中价值一万的"治愈护符"，队长倒地后按圆圈键召唤装备它的同伴，可以迅速恢复体力，重新参加战斗。





作为TECMO招牌系列的著名惊悚AVG“刻命馆系列”的最新作终于登陆PS2平台。自从1996年TECMO推出了第一款“刻命馆”以来，就以另类的惊恐元素和利用陷阱杀人的刺激感引起了众多玩家的关注。而后在1998年和1999年Tecmo趁势推出了《影牢》和《苍魔灯》两款革新的刻命馆系列，作品中突出的异类风格和继承风格的恐怖元素立刻成为了当时业界的热门话题。而本次登陆PS2平台的最新作，便是《影牢》的续作，《影牢2Dark illusion》（而后概称影牢2）。

PS2	本刊译名：影牢2			
	TECMO	2005.6	7140日元	64KB
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

1 突破的剧情

在本作中，在画面大幅提升的前提下，玩家不仅能体会到继承传统，非常独特的待杀（即不用亲自动手而杀敌）乐趣。更能运用更为多样化的陷阱要素，或独自设计出原创的陷阱组合，将敌人阻隔在危险区域之外，轻松解决对手，充分享受到自发而富创造性的成就感。而本作的剧情，则更突出了“刻命馆系列”的一贯暗影风格，背负着罪恶之名的公主，将面临最大的考验，让我们慢慢铺开本作那令人痴迷的众多要素：

2 背负着罪恶之名的公主

玩家在《影牢2》中将扮演一名被继母陷害，背负着杀害父王罪名的公主「阿利西亚」，在逃亡之前，得到了心腹女佣的建议，前往了恐怖的咒怨之地「黑森林」，希望能寻找到传说中被封印的魔神力量，而命运显然是眷顾我们可怜的公主，最终在「黑森林」的秘馆-森之馆中得到了黑暗的力量。而在这强大的暗黑力量指引下，「阿利西亚」设下重重陷阱，抵御前来追捕她的人，但只要每杀害一个人，她的灵魂便被暗黑力量所吞噬一点，成为暗黑魔神复活的饵饵：如何才能洗刷自己的不白之冤，躲过追兵的追杀，却还要阻止魔神的复活呢？？这要交给玩家您来面对。

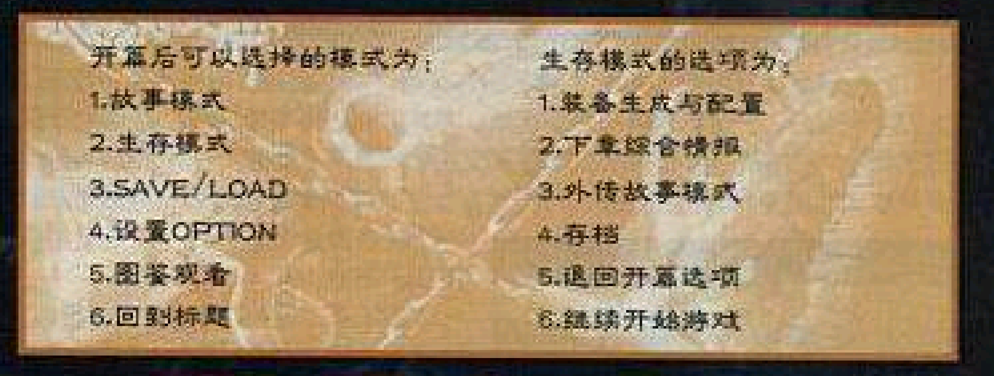
3 看清敌人属性，活用三大基础陷阱



本作基础陷阱有三种：分别为“天花板陷阱”、“地板陷阱”与“墙壁陷阱”。除了能造成敌人生命值的损伤外，也能控制敌人的位置，封锁敌人的行动与进攻，善于利用各类不同陷阱的特质，封锁并给予敌人重创，并配合研发独特的陷阱组合方式，更加有效并更有智慧地击倒对手是本作的操作重点。如果通过组合陷阱杀灭敌人后，便能获得「Soul Tear」，如果得到一定量后，便能学会架设新的陷阱，从而给玩家更多的陷阱组合空间，而追杀主角的众多敌人，也都拥有不同的攻击特性，分远距离攻击、近攻击和重装甲攻击等等。所以，虽然有各种陷阱作为玩家的武器，也要在设陷阱之前关注敌人的特性而动。在本作中有着非常独特的陷阱，是非常具针对性的，比如从天花板掉落的巨大铁针板，或是使人暂时失明的“花瓶陷阱”，以及拥有强大吸力，可吸住身着重装盔甲敌人的“磁墙陷阱”等等，都是这样的典型。

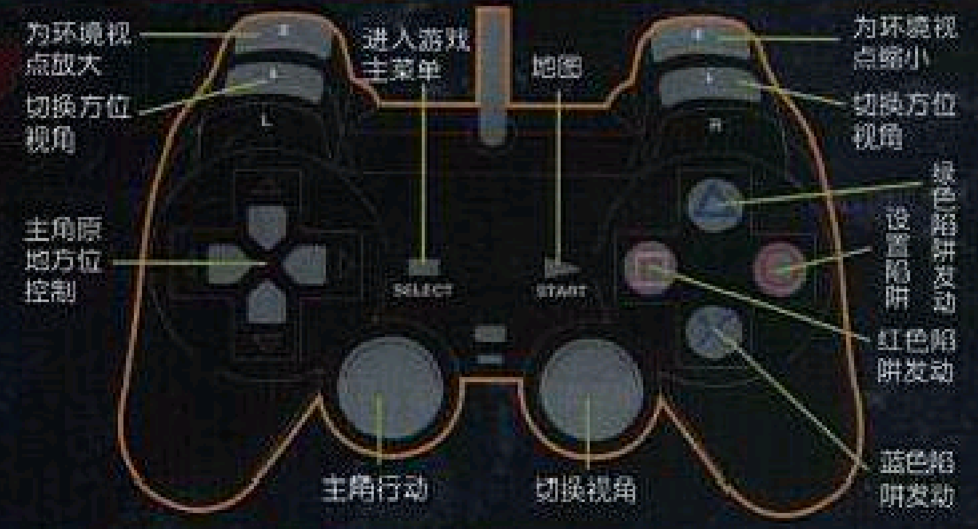
4 最终的黑暗，恐怖的超级陷阱Dark illusion

以上介绍基础陷阱虽然是制敌的关键，但最为强大而恐怖的要素，却是如本作副标题所暗示的最终陷阱：“Dark illusion”，这是虽然有着和基础陷阱一样的外观，却隐藏着强大攻击力，有着残虐性质的超级陷阱，其中包括可以将敌人分尸的：“最终审判圣堂”，将敌人活活绞碎的“食人音乐盒”等等，这是能给玩家带来更血腥，更富动作成就感的重要要素，接下来，让我们融入《影牢2》的暗黑世界观中，展开打破宿命的逆袭篇章吧。



开幕后可以选择的模式为：
1.故事模式
2.生存模式
3.SAVE/LOAD
4.设置OPTION
5.图鉴观看
6.回到标题

生存模式的选项为：
1.装备生成与配置
2.下章综合情报
3.外传故事模式
4.存档
5.退回开幕选项
6.继续开始游戏



第一章 绽放

在亡母墓前背负上“谋叠亲父”罪名的可怜公主阿利西亚逃出了王宫，在使女的指点之下单身逃奔黑森林之馆。推开大门的瞬间，公主的右手发生了奇异的变化，而身后追兵阿朗和拉弗兄弟杀到。公主无奈只得冲进神秘的黑森林之馆，这时魔神现身并指点公主如何使用烙印的力量：“在你的手臂上的烙印中寄宿了我的力量，你眼前闪烁的是捕获灵魂陷阱的光芒，利用我的力量开启陷阱才能开辟道路！杀戮将是你不可抗拒的宿命，快为我献上你的灵魂吧，阿利西亚！”慌乱中阿利西亚启动了陷阱，尽管是首次作战，但依然轻松地将阿朗兄弟送上了绝路……

公主的自我救赎正式开始。由于本作中，陷阱的放置是非常具原创性的，所以，本攻略的陷阱放置以笔者流程为基准，玩家朋友们今后研究的放置方法，可能会比鄙人更精妙哦！期待咱们的相互交流，并将诱杀的美学进行到底(笑)。第一章开篇的序章，直接利用已经设计好的连锁陷阱，按照蓝、红、绿的顺序，依次发动，则三连陷阱达成，秒杀阿朗。而正式的开篇是从黑森馆的玄关开始的，紧追而来，却发现哥哥被杀的拉弗要为其哥哥报仇。而玩家可以利用的暂时只有三个地点，就是第一章开篇所在地玄关，以及礼拜堂和地下阶段。因为没有得到其他地区的钥匙，所以，地下阶段是不用去的，基本上，在玄关就可以完美地完成本章了。由于刚开始阿利西亚的陷阱非常有限，所以，如图将阿利西亚放置在这个位置诱敌（图1.1），并在面前布置好蓝色陷阱（X键位）

的虎口钳，在最另一侧的远端布置红色陷阱（块键位）的弹针，最后在虎口钳的一侧布置好绿色陷阱（三角键位）的挂刀就可以了（要注意的是，今后的陷阱设计一定不能放置在伤及主角的位置上）。如此设计，最为典型的连锁陷阱就已经布置好了。综合地说，只要充分了解道具的性质与使用范围，搭配好键位顺序，日后的连锁陷阱按照不同的风格能够创造出更多的精彩配合，这也是本系列最大魅力吧。这时敌人慢慢接近蓝色陷阱……（可以反复地按圆圈键位观察敌人行动的位置）当敌人终于踏到蓝色陷阱时，依次发动，X，方块，三角，爽快的3COMBO之后，敌人应声倒下。（而地图右侧的菱形触发装置可以触发顶上的吊灯，这种环境陷阱触发装置由于大多击中几率不大，今后笔者对于不重要的环境触发装置不再赘述，如追求乐趣，玩家可以在环境陷阱触发装置前等待敌人深入，进入攻击范围触发即可）


图1.1



第二章 灵魂的代价

战斗之后公主的侍女终于赶到，面对尾随而至的追兵公主除去战斗别无选择。用巧妙的陷阱将敌人解决之后，恶名昭著的女盗贼爱达也不期而至，她的目的动机、是敌是友等一切尚为未知之数。在此同时收到消息的继母王后卡塔里娜略感恐惧，与皇家骑士团长海鲁莱库商量后又派遣出新的强力杀手贵内刚！


图2.1


图2.2

第二章开始之前，首先应该生成新的陷阱，由于之后的敌人数量会逐渐增多，所以新地点的开发所需的钥匙可以之后考虑，而首先应该生成的，是绿色陷阱中的铁球，并将其装备。现在，绿色陷阱中应该保留的三个装备为铁球，爆炎，与挂斧，而开战前应在情报选项中观察敌人的种类与属性，做好充分的前提准备，之后每一章前作为准备工作的重要一环，笔者就不再重复了。第二章中，阿利西亚已经走到了黑之馆的礼拜堂，而正如剧情中所交待的，前来追杀的是一名战士与一名弓兵，而我们的战斗就在礼拜堂进行，游戏开始之后，应该将阿利西亚如图放置在这个位置（图2.1），由于行动能力的原因，首先准备将战士诱杀，并按照蓝色陷阱为虎钳，红色陷阱为弹针，绿色陷阱为铁球将连锁陷阱放置，在战士追来的迈进蓝色陷阱中时，按照蓝，红，绿的依次顺序发动，3COMBO达成！而之后，立刻将艾莉西雅换置到图2的位置（图2.2）并按照刚才同样的原理设置陷阱后，可以默默等待女弓手的死期了。（应当注意的是，礼拜堂两个对称楼梯中间的位置是不可以行动的，要小心随机掉下的顶石）

第三章 罪孽深重的人们

陷害公主的人是谁？传说中的"魔神的烙印"为何？神秘的盗贼爱达的动机目的究竟是什么？随着种种迷惑，阿利西亚卷入了交错的命运旋涡！

第三章开始之前，不用进行任何战斗准备，但应该购买拷问部屋的钥匙，开辟新的地点"拷问之屋"（本作系统中购买钥匙之后便直接打开钥匙对应地点。以我的角度来考虑，只要开辟了新的地点，下一章就应该延伸到在这个地点进行作战，如此不但轻松熟悉了新的场景，也增加了游戏进展的乐趣。但由于这次攻略为速流程攻略，所以，之后没有必要开辟的场景，就不选择开辟，而为陷阱的生成做基础。）开篇之后的所在地点仍然是礼拜堂，这次开篇的敌人为农民和一个大锤男。直接从礼拜堂最速跑到玄关，我们在这里要先解决一个敌人，由于机动力的不同，最先追过来的必然是农民，我们将阿利西亚的位置如图（图3.1）放置在通往拷问之间的门口，将蓝色陷阱的虎钳，红色陷阱的弹针与绿色陷阱的挂斧依图放置后，按照蓝，红，绿的顺序直接3COMBO秒杀农民。随后，迅速奔人拷问之屋，这时，盗贼阿拉迪恩已经追至，而拷问部屋好是恐怖，各种机关非常众多，我们就在这里先结果大锤男的性命，我们的公主小心地走到部屋楼梯之前，如图在面前设置好陷阱（图3.2）陷阱分别是蓝色的虎钳，红色的弹箭与放置在楼梯上准备顺势滚下的铁球，而等待大锤男的只有死亡。触发咱们的三重陷阱将其消灭后，如果是按照先前的顺序最速发动，由于铁球路径的影响，盗贼阿拉迪恩有一定几率会死在拷问部屋的环境陷阱中。如果其没有死追而来，迅速向上楼梯，走到拐弯的下楼梯处，这里一定要注意要在楼梯的中间部分行动，一定要小心墙上的铁针板，走到图中（图3.3）位置，按照蓝陷阱为爆弹（这里要注意，由于盗贼地面陷阱全回避，所以要以爆弹为第一发陷阱），红陷阱为撞石，绿色则根本不用设置，盗贼踏入，按照蓝，红的顺序发动，其必然身陷火海，瞬间解决。最后追来的，是刚刚那位农民的妻子，没有办法，唯有自保，向前走不远即可，进入图中位置（图3.4），在面前按照蓝色为虎钳，红色为弹箭，绿色为挂斧设置，实现连锁击杀。在中盘剧情过后，公主回到了玄关，而重铠战士与骑士的追杀开始，敌人会从两侧楼梯分别包夹主角，我们首先应该在玄关的下方迂回一下，作用是吸引两位敌人共同的行动方向，当两人一同行动后，最速到达拷问部屋中的图中位置（图3.5），将面前的陷阱设置为红陷阱为磁力吸盘（面对铠甲系的必杀武器），蓝陷阱为虎钳，而绿色陷阱为楼梯上等待压杀的铁球，等敌人进入陷阱后，按照红，蓝，绿的顺序发动，两个敌人同时击中，由于陷阱的后方还有电椅，所以借助环境陷阱，4COMBO达成！战士魂飞魄散，而对付骑士，我们不改变陷阱的方式，继续上楼梯诱使骑士追赶，迂回一番后（注意，迂回中一定小心部屋中的环境陷阱）回到图5的位置（图3.6），轻松击杀。不要以为就这样结束了，这时，一名弓兵和火焰术师又受命而来，首先追入的必然是女弓兵，在刚刚把骑士解决后，就应该最速跑到图中位置（图3.7），并按照蓝陷阱为虎钳，红陷阱为弹箭，绿色为楼梯上设置的铁球来等待对手的死亡，当女弓手愚蠢地踏入等待她多时的死亡之地后，按照蓝，红，绿的顺序发动，结果就不用多说了。接下来我们原地停留，等待最后一个敌人一火焰术士的到来，原地等待魔力回复完毕之时，多半也是他来送死之刻（图3.8），和刚才完全相同，安静地送他上路吧。之后迅速将蓝色陷阱更换为爆弹，因为接下来要处理的，又是一名盗贼（绿色也可改为挂斧，但是实际2COMBO就已经解决他了），原地等待魔力恢复后，还是按照蓝，红，绿进行发动即可（图3.9），而紧张地躲避与杀戮之后，本章终于结束。


图3.1 图3.2 图3.3 图3.4 图3.5 图3.6 图3.7 图3.8 图3.9

第四章 宿命的枷锁

国王被暗杀后处于不可动摇地位的王后卡塔里娜和皇家骑士团长海鲁莱库继续追逐着阿利西亚，海鲁莱库部下贵内刚率领的暗杀部队也渐渐逼近。

第四章之前的战斗准备，应该生成一个红色陷阱中的墙壁针板，更换掉撞石。开篇公主仍然回到了玄关，敌人为女弓兵与冰术士，不用说，先将两个人的行动路线调整一致之后，最速跑到拷问部屋，和上一章相同，落位在对付远距离杀伤敌人的宝地（图4.1），所不同的是，蓝陷阱为虎钳，红陷阱为刚刚购买的针板，而绿陷阱选择在楼梯上准备滚下的铁球，务的连锁形成，按照蓝，红，绿的顺序，并控制好红色陷阱的时间，4COMBO形成将两人同时击杀，随后而来的，是盗贼和大锤男，立刻将蓝色陷阱换为爆弹，陷阱位置不变，等待盗贼的到来（图4.2），发动的顺序仍然和上面相同，但是，要注意红色陷阱的发动时间，为爆弹击中对手等待对手起身后才可发动，随后，大锤男追至，将

蓝陷阱换回虎钳，静静等待(图4.3)，发动后，大锤男居然还有气息，迅速如图4.4调整陷阱位置，陷阱种类与刚才相同，连锁击杀成功，第四章结束。

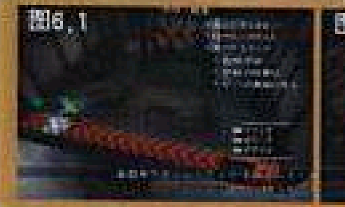

图4.1 图4.2 图4.3 图4.4

第五章 殉难的人

接受秘密任务而潜入的女盗贼爱达，奉命杀害爱达的竟然是她的亲弟弟费内刚，再加上悄悄接近古莱因兹将军的陷阱……疑惑渐渐解开的时候，阿利西亚终于从曾经封印魔神的大魔道士弟子玛赫处得知了封印的秘密。

第五章开始，本章开始前没有任何战斗准备可以进行。开始地点仍然是玄关，有了前面几章的经验，玩家朋友们一定和我一样，仍然选择冲进拷问部屋。我们刚开始面对的敌人为一名骑士和年迈体衰的冰术士。由于对于拷问之屋面对双人的战术咱们已经非常熟悉，这里笔者就不再赘述，但要注意的是，应该在玄关先将两位敌人的行动方向调整一致，其次，无论利用哪个楼梯作为陷阱地势，面对骑士，主要参考利用红：针板，蓝：爆弹，绿：铁球的组合与顺序来进行，而面对术士，玩家发挥个人想象，随意组合吧，而后追杀而来是两个农民，则更加没有难度，体会瞬杀的爽快吧。

第六章 残留的道路


图6.1

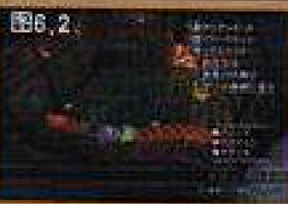

图6.2


图6.3

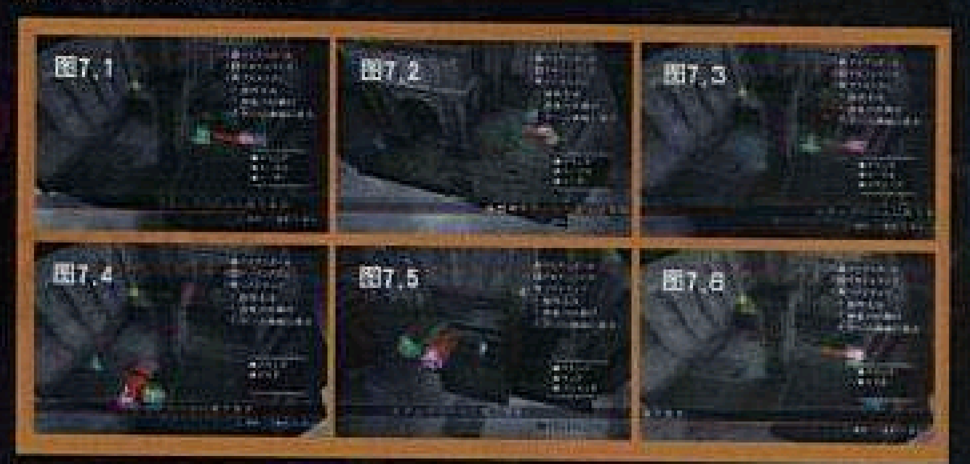
阿利西亚和使女莱伊卡鲁二人终于再度重聚，然而新的灾难已经降临。从来访的古莱因兹将军的近侍乔伊斯处得知，古莱因兹将军已经被卡塔里娜下令处死，阿利西亚已经失去了唯一的依靠。

为了之后的进展更为顺利，我们继续生成陷阱道具，笔者挑选的是红陷阱中的滚动炮，而更换掉了弹箭。第六章开篇面对的敌人是神官与战士的组合，神官的回复系身份让我们必须先从他下手。游戏刚刚开始就迅速按下圆圈，我们要在玄关就最速解决他，按照图中位置（图6.1）放置陷阱，蓝虎钳，红滚动炮，绿色是预选放置的铁球。（注意新陷阱的属性，攻击敌人后，强制弹出2格）之后迅速跑到诱敌位置，两人必定一同行动，2COMBO之后，神官消灭，3COMBO之后，战士也成为陪葬品。之后，迅速跑到拷问之屋，准备迎接骑士和弓兵。按照图中位置（图6.2）设置好陷阱后，调整一下他们的追击节奏，使其一致后按照红（针板）蓝（弹板，向上弹击）绿（铁球）的顺序发动，骑士肯定身死，而弓兵会迅速改变追击路线，我们在另外的一端阻击她（图6.3），由于敌人的路线已经被我们提前先读，所以利用杀伤绝大且简单易用的专用组合后（种类与顺序分别是：蓝虎钳，红针板，绿铁球），本来就已经重伤的她彻底丧命。而后来的敌人，是我们从来没有接触过的黑暗使，其行动路线必然和先前的敌人相同，所以我们不要改变公主的位置，也不调整陷阱的种类，静静等待回魔就够了，当她最终进入死地时，用刚刚（图6.3）布置的陷阱结果她吧。

第七章 各怀鬼胎

面对因卡塔里娜的阴谋而处死古莱因兹将军的危机，阿利西亚命令使女在馆内等待，自己和乔伊斯一起为了讨伐卡塔里娜向王宫进发。

第七章的场景已经到了第二个场景—王宫，我们需要积攒一下了，不要生成任何新的陷阱，作为王宫中开始的四个地点，我们是从地下水路开始战斗的，而地下水路显然不适合咱们作战，迅速回身，立刻赶到エンランス（地图），我们要面对的是重铠斧战士与一名战士的组合，按照图上位置（图7.1）设置陷阱，为红陷针板，蓝陷爆弹，与绿陷铁球，按照红，蓝，绿的顺序发动，两名敌人必定同时中招，COMBO形成，战士不用说不堪一击（但有一定几率存活），而已经重伤的重铠斧战士要最速杀掉，否则会逃走，迅速按照图中所示（图7.2）搭设陷阱，种类，顺序与刚才完全相同，搭设完毕后，迅速将艾莉西雅放置在图中的位置上，观察清楚斧战士的行动将其最后解决，随后要立即将陷阱恢复到刚才图1的位置，公主的位置不动，等待随后到来的弓战士。（如果战士还存活，不要理会，稍微迂回一下，等待与为弓战士准备的绿陷阱一同击杀（图7.3）。身处王宫的第一场战斗结束，看来TEMCO不想让咱们休息一下（笑），大锤男与战士的追杀又至，由于场景回到了地下水路，所以还是立刻跑到エンランス这个适合狙杀的地方。按照图1的方式，先将战士狙杀，随后立刻公主位置向后逃避，并迅速改变陷阱位置（图7.4），由于大锤男对铁针板免疫，所以，利用蓝虎钳，红滚动炮，绿铁球的方式利用楼梯地势将其狙杀，在中盘剧情过后，两名骑士追杀而来，按照图7.5，种类为红铁针板，蓝虎钳，绿铁球的种类与顺序发动，将二人快速解决，而后前来的魔导士运用相同的战术除之，她HP相当之低，很容易便解决了。之后将公主的位置如图中放置（图7.6）杀掉随后追来的弓兵后本章完结。


图7.1 图7.2 图7.3 图7.4 图7.5 图7.6

第八章 苍白的遗产

到达王宫的阿利西亚终于得知了国王是被女盗贼爱达暗杀，而暗杀者也带着无数秘密倒在了费内刚剑下，费内刚口中的神秘民族究竟是什么呢？

第八章开始之前我们生成一个绿陷阱中的陨石爆弹，与红陷阱的散射弹箭，请玩家自行替换，而开篇就已经停留在了エンランス这个主战场，而其他两个地点王墓与王座则可以在菜单中观察，但绝对不可以作为主战场来运用，我们


图8.1 图8.2 图8.3 图15

继续作战流程：开篇之后的敌人是战士与枪骑士的组合，刚开战便最速点击圆圈，直接按照图中所示（图8.1）放置陷阱，按照蓝色为虎钳，红色为铁针板，绿色为陨石的种类与顺序击发，原地等待战士自己迈进坟墓。杀掉战士之后，瞬间改变陷阱种类与位置，按照红色为针板，蓝色为虎钳，绿色为铁球的种类与顺序，待枪骑士进入后击发陷阱（如图8.2），效果留给朋友们欣赏吧。之后的术士与弓兵远距离组合很是讨厌，陷阱原地不动，在下面迂回诱敌后迅速上楼梯（图8.3）和刚才相同，瞬间击杀！！之后迅速跑到桥下躲避，耐心等待弓兵的长征后，同样的陷阱，同样的顺序，可怜的弓兵估计还没有看见公主，便已经被狙杀。在中盘剧情之后，我们迎来了第一次的BOSS战—费内刚，首先先不要着急迎战，等待随后而来的神官到来之后，按照图中位置设置好陷阱(图8.4），陷阱为红铁针，蓝虎钳和绿铁球，首先除掉神官，之后，我们便能好好的面对费内刚了，我们不要变动陷阱，在楼梯上进行迂回，费内刚的速度非常快，但在两个楼梯的转弯结合正好钳制住了他，上楼梯不断圆圈观察，预计到其要突刺时，迅速提前开动红陷阱，之后蓝，绿顺序发动，如此重复，很容易就击败了他。

第九章 毁灭之路



击倒强敌费内刚之后，阿利西亚亲眼目睹了无辜士兵被残杀的惨剧，更坚定了与乔伊斯奔向古城，继续追逐王后卡塔里娜和皇家骑士团长海鲁策库的决心。

九章的战斗准备为蓝陷阱中的电磁地刺。在开篇剧情之后，我们的场景更换到了第三个场景—古城，而所处的场景从古城的玄关开始，刚开始面对敌人为战士和弓手的组合，我们在战斗刚开始时立刻按照图中方位进行陷阱设置(图9.1），分别为蓝磁刺，红铁针板，绿陨石，由于本章地形中双楼梯的地方非常多，所以多可利用此战术引诱同时击杀（图9.2），而可利用的地形非常多，基本上，应该以玄关与作战室为主要战场，不断调动对手，利用楼梯的地势，运用图1的陷阱当然是最速击杀，但玩家也可以使用多种自行原创组合，将对手击杀，而要注意的是，中盘剧情过后，地点切换为拷问所，当然，回到玄关击杀还是最为省力的方法，就在楼梯上静静地等待对手的灭亡好了（图9.3），很快迎来了第二段中盘剧情，之后艾莉西雅身处作战室，按照原来我们所熟悉的楼梯战术（图9.4），敌人难逃一死，很快，第十章已经到了。

第十章 渴望权力的人

在古城中，阿利西亚终于见到了仇人海鲁策库，交谈后越发感觉到整个事件并非像表面一样简单。





十章开始，生成红色陷阱中的弹射锯齿，开篇剧情之后，选项一定选择否定选项，否则会直接进入最坏结局。之后在玄关展开战斗，对于双楼梯的战术咱们已经非常清楚了，笔者就不再赘述，希望玩家能组合出更有创意的陷阱组合，但要注意，斧骑士是对金属攻击免疫的，所以要好好利用磁地刺，滚动炮与陨石的组合消灭（图10.1），而其他对手，则与九章玄关中情况相同，但注意雷术士对电磁地刺免疫，蓝陷阱应改为虎钳，重复刚才的杀戮吧(图10.2)，为剧情衔接的本章内容非常有限，到此已经结束了。

第十一章 母亲

惊悉民众对王家不满及伴之而来的海鲁策库野心的阿利西亚并没有离开回家，而是继续追查事情的真相，此时仿佛是挑衅一样，卡塔里娜和她的下属再次向公主袭来。

在十一章开始之前，我们将绿陷阱中的割裂锯齿生成，将天阱装备为铁球，陨石，割裂锯齿的强大组合，战斗场景并没有离开玄关，而刚开始要面对的，是战士与骑士的双组合，刚开始就最速按下圆圈，将陷阱布置完毕，种类与顺序为蓝磁刺，红针板，绿陨石，将敌人迂回引入图11.1后激发陷阱，力求一同歼灭，之后要面对的，是从楼梯上方出现的斧战士，和从下方出现一同夹击的暗杀者，刚刚击杀完先前两位敌人后，迅速将陷阱位置更换如图11.2，种类与顺序更换为：蓝电磁地刺，红针板与绿陨石，迂回一下，将两人行动调整一致后同时歼灭（参考图11.3）。而之后，BOSS继母卡塔里娜出现，她的能力奇怪，如果固定陷阱出现时间过长，卡塔里娜能使单一陷阱轮转取消，但是我们兵贵神速，保留刚才的陷阱，迅速将公主的位置调整到图中位置（图11.4），等待她的追击，第一次陷阱必然成功，之后迅速改变陷阱位置与种类，种类与顺序分别是：蓝电磁地刺，红针板，绿割裂锯齿，迂回把握陷阱时间与敌人位置后第二发得手，而最后的一击就更为简单，由于她的移动速度实在是太慢了，所以还是留给玩家您来随意选择她的死亡方式吧。



第十二章 纠结的纽带

战胜卡塔里娜的公主继续追寻着魔神之谜，难道要真的继续将父亲的灵魂献给魔神吗？

我们迎来了第十二章，之前需要生成的，是蓝陷阱中的大弹板，而我们的战场又回到了黑森馆，我们刚开始接触的敌人是枪骑和战士的敌人组合，我们首先选择在玄关便解决他们，刚开始战斗便最速按照图12.1所示安排陷阱，分别为蓝电磁地刺，红针板与绿色陨石的组合，稍微迂回一下，将两个敌人的步调调整一致后集体歼灭，之后追来的雷术士由于对雷电免疫，所以，将蓝陷阱迅速改为虎钳，将公主的位置调整为图12.2所示，等待进入陷阱后击杀，之后迅速将蓝色陷阱调整为电磁地刺，而公主的位置调整为楼梯之上，靠在蓝色陷阱的延伸线上，等待诱杀下一个敌人—从礼拜堂追来的战士（图12.3），待狙杀完毕，动身上到平台之上，等待自己前来送命的两位女弓兵就是了(图12.4)，之后的敌人是很不好对付的斧骑士，由于其从礼拜堂而来，所以迅速如图12.5安排好陷阱，种类与顺序完全和刚才一样，只是蓝，绿陷阱的位置稍有变动，并将公主的位置控制在图中所示的位置诱敌，命中之后，千万不要以为就这样



结束了，迅速将陷阱位置改变为图12.6所示的位置，种类顺序都不变，最后将公主的站立地点如图调整一下，等待对他的第二次攻击，他终于倒下了……中盘剧情之后，骑士和枪骑士的敌人组合出现，我选择迅速跑向拷问之间，并迅速如图12.7安排好陷阱组合（与图6种类顺序相同），将两人位置调整一致后，一同击杀。不要做任何改动，用原有的陷阱就足以将随后追来的大魔导士击中，由于另外一个敌人弓兵必然从另外一个楼梯追来，所以迅速下楼梯，用刚刚为大魔导士所设的陷阱消灭她（图12.8），大魔导士的智力还是不低的，他不会再走刚才的路线追击公主了，所以，我们先将陷阱如图12.9所设后，迅速上楼梯平台，等待他的追击，并迅速歼灭。随后前来的黑暗使，战士与女冰术士用图1的方式解决就可以了，非常简单，玩家朋友们也可以用更有乐趣的原创组合来解决这最后的几个杂鱼。



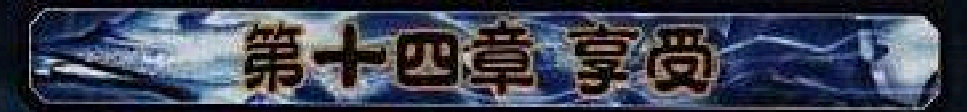
第十三章 护手

完整出魔神的力量正在随着献上灵魂的增加而逐渐强大，魔神即将复活的大魔道士贝鲁托朗为了封印魔神之力，带领弟子玛姊出现在阿莉西亚面前。

十三章我们刚开始就来到了还从来没有去过的地下阶段这个场景，但经过细致的观察我们可以发现，地下阶段这个场景中的回转阶梯是可以利用的非常有利的地势，开局就最速按照图13.1将陷阱组合放置，种类与顺序分别是蓝电磁地刺，红针板与绿陨石，并将公主的位置调整为图中夹角处，敌方魔导士一经到达就直接狙杀，而即将赶来的为雷术士，所以立刻将蓝陷阱改为虎钳，静静等待，快速歼灭，歼灭后迅速改变蓝色陷阱为电磁地刺，之后用相同陷阱除掉前来的黑暗使，在发动陷阱的同时，大魔导士在上方出现，快速如图13.2更改陷阱，陷阱种类与发动顺序为蓝色电磁地磁，红色刺板与绿色铁球，并将公主的位置调整到图13.3的位置上，不断地观察，等其追赶到陷阱处时发动陷阱，由于铁球在势力作用下还将回弹，所以必然一击杀之，而这时，大魔导士贝路托朗来到，继续用刚才的陷阱攻击其一次，由于其起身后必然更改行动路线，所以按照图13.4更改陷阱，种类与顺序分别为蓝色的电磁地刺，红色的弹射锯



轮与埋伏在楼梯上等待滚落的铁球，最终将其压杀！两位大魔导士也没有逃过灭亡的厄运，让我们带着胜利的喜悦进入下一章：



第十四章 享受

本应已经逝去的国王竟然出现在公主面前，更令人震惊的是父亲才是一切阴谋的幕后黑手，动机仅仅是为了让阿莉西亚的母亲复活。然而海鲁莱库却背叛了国王，在野心的驱动下将国王杀害。

十四章开始之前，我们照例行战斗准备，将最强地井真空吸盘生成，将地井配置为：虎钳，电磁地刺与真空吸盘的陷阱组合，而从战前情报中就可以得知，本章的敌人数量大大超越以往章目，开篇剧情之后，非常迅速地迎来了弓兵与斧骑士的组合追击，而场景被锁定在了封印之间，不能更换场景作战，进行细致观察场景后，按照图14.1的地点设置好陷阱组合，种类与顺序分别是蓝真空吸盘，红针板与绿色陨石，之后顺利将弓兵狙杀，并同时击中斧骑士（图14.2），由于斧骑士的HP非常多，一击不会毙命，所以，将公主位置上调后用相同手法先狙杀掉随后而来的冰术士，当冰术士被歼灭后，全力应对重伤的斧骑士与刚刚前来的枪骑士组合，运用刚才的陷阱，迂回之后将二人共同控制在蓝陷阱区，当三陷阱顺序发动后，蓝真空吸盘与红针板再次蓄满，再次启动！连锁COMBO形成，斧骑士必然击杀（图14.3），而我们等待已久的BOSS——海鲁莱库出现在我们面前，还是运用刚才已经搭设的陷阱，将海鲁莱库与重伤的枪骑士同时击中，随后又楼梯上方继续迂回一圈，如果时机不成熟就重复迂



回，最终两位敌人必然先后死于真空吸盘的强大威力之下（图14.4），而在中盘剧情之后，受魔神之力苏醒的亡灵战士和冰术士的组合出现在我们面前，由于亡灵战士的速度和威力对我们的威胁太大，所以，先不理睬冰术士的攻击，亡灵战士的免疫属性让我们很难办，选择在图中位置（图14.5）设下蓝虎钳，红针板，绿陨石的陷阱组合，不断从楼梯处向上形成圆圈迂回，在躲避冰术士攻击的同时，抓住亡灵的追击机会将其陷住，而当三个陷阱顺序击发后，蓝色与红色陷阱又蓄满，继续顺序发动地阱与壁阱，则连锁COMBO达成，之后继续迂回，在第二次重复陷阱得手后，更改蓝色陷阱位置为图14.6的位置，最终击杀亡灵，根本不要理睬随后追赶而来的暗杀者，直接利用刚刚使用恢复的陷阱先将冰术士狙杀（图14.7），现在，要面对的是暗杀者和随后而来的大锤男了，更改蓝陷阱为真空吸盘，先将大锤男单独消灭，迅速改变陷阱位置为图14.8所示，该蓝色陷阱为电磁地刺，用来对付对真空免疫的暗杀者和最后追来的大魔导士组合，运用刚才的迂回战术，最终将二人一同击杀，不等我们休息，就要面对最后的敌人骨骑士了，刚才将暗杀者和大魔导士击杀的同时就最速改变蓝色陷阱为虎钳，等待他进入陷阱后，顺序启动，由于他的HP同样很多，利用刚才对付亡灵战士的方法布置陷阱，利用虎钳和针板的二次连锁攻击耐心的迂回歼灭吧，而战斗结束后，出现的结尾剧情，如果选择打使女，则直接进入坏结局，我们当然在一周目不选择这条路线，选择否定选项，进入最终章。

第十五章 毁坏的王座

战胜海鲁莱库之后，使女出现在阿莉西亚面前并发动袭击，原来她也是魔神手下，但善恶有报，最终非但能将公主献给魔神，自身却被魔神吞噬，面对

复活的魔神，阿利西亚除了战斗别无选择。


图15.1


图15.2

之前一定先要购买红陷阱中的三重铡刀，对于陷阱组合大家挑选单击威力巨大，且没有附属属性的陷阱就是了，但一定要在红陷阱中装备一个撞石。经过魔神复活的剧情后，最终的战斗终于开始，由于魔神本身的暗影护体让其对一切免疫，所以第一步必须去除其护体，不知道玩家是否发现了高点四个柱子，如推倒这四个柱子，结界就能形成（利用撞石与陨石）（图15.1），诱惑其进入结界正中央的结界七音星处，但公主一定不要踏进七音圈！！！！否则……反正是不要进就是了，魔神的护体终于去除！（图15.2）但由于其没有受创硬直，所以多在其进攻路线上安排单攻击强大的陷阱就是了，而当陷阱发动结束后，迅速在楼梯上改变陷阱位置，在陷阱连锁发动与他的行动轨迹相结合形成连锁伤害，我选择的是，虎钳，针板与铡刀的组合，如果玩家之前积攒很多，可以在红陷阱再生成一次后选择其中的钢铁的处女，其单发威力十分惊人，在陷阱位置的选择上，应该选择在上一章的在迂回过程中经常运用的下坡楼梯，但在迂回中一定要小心他的暗黑攻击，范围很大，要经常按圆圈键观察，他最终的命运只有再次被封印，而我们则可以好好休息一下，观看结尾的动画了，而通关后可以获得超级陷阱，更加有利于2周目征程了。

数周目后的发掘，全要素揭露：

由于本次为快速流程攻略，所以对于隐藏要素的采集是非常有限的，对于立刻要进行2周目追求踏寻隐藏要素的朋友，希望以下的资料对您有所帮助，更大的乐趣等待着您的开发：

本游戏结局共有5个，每个结局过后都有不同的超级陷阱奖励：

1、第10章打男骑士进入最坏结局。

2、第14章打侍女进入结局A

3、第15章打魔神失败进入结局B

4、第15章打魔神胜利进入结局C

5、杀人数少于15人完成结局C进入BEST END

而对于公主的着装，则有这样秘密：

累积ARK100000以上可以买苍魔灯女主角的衣服

累积ARK300000以上可以买影牢1女主角的衣服

道具收集齐全增加原画鉴赏模式

最后向将本作中最大的隐藏要素终极陷阱Dark illusion揭露：

首先要注意的是，每次Dark illusion成功能获得1000 Soul Tear左右的奖励，但特别要小心的是满足施放条件后自己不要进到发动范围内。而每个隐藏陷阱每盘只能使用1次。

1、来自空中的死亡：在有2个电柱的房间。用炸弹将4个火柱点火，把敌人引诱到2个电柱之间，自己用陷阱来启动电柱的开关。最速移动到最上层的把手处，则条件达成。

2、兽的晚餐：在水车房间。用电系的陷阱在水中发动。水车则会疯狂转动。这时如果将敌人打到水车上，条件达成。

3、人间大炮：还记得有大炮的房间吗？触动大炮的机关后用最快的速度把敌人打进大炮里就行了。

4、狂想八音盒：黑森林之馆的悬关。用炎系陷阱把2个烛台都打亮，把敌人引到地上那个有标记的地方，发动成功。

5、天的制裁：在有大钟的房间。用陷阱攻击黑色的铁球，铁球会把大钟打下来。最后将把敌人引到大钟落下的位置，陷阱成功。

6、命运的时刻：另外一个有钟摆钟表的房间中，用陷阱打击其后面的钟摆，这样则巨钟开始工作。将敌人引到桥上的黄色标记处后启动机关。

7、堕落者的幽终：在有魔神　，魔神体＆拳的房间。先用陷阱将魔神的头震落。之后利用撞石一类的陷阱把头往楼梯的下面推，让它滚向身体，则陷阱条件达成。由于这个陷阱在没有敌人的情况下也能触发，所以尽量让敌人在楼梯附近的时候再发动。

最后将全部陷阱的属性列表放出，陷阱种类的多样，隐藏要素的开发都不由自主地吸引着我们多周目地进行着游戏。根据下表活用现有陷阱，完美进行吧！

陷阱名称	发动秒数	伤害	昏迷倍率
床陷阱			
スプリングフロア	4	5	1.3
スマッシュフロア 7	1	5	1.3
ライジングフロア 7	2	5	1.4
カタパルト	10	20	1.3
デルタホース	6	45	1.8
イビルアッパー	6	20	1.4
ベアトラップ	4	20	1.3
スパークロッド	5	35	1.0
バキュームフロア	4	1	1.0
サンダージェイル	6	30	1.0
ハンギングチェーン	5	15	1.7
ブラストボム	3	30	1.0
ヘルファイアー 7	5	5	1.0
クエイクボム	8	10	1.8
バナナノカワ	1	1	2.0
デスピラー 7	3	5	1.0
壁陷阱			
プッシュウォール	4	5	1.2
ギルティランス	5	25	1.0
マグネットウォール	5	1	1.0
スマッシュウォール	5	10	1.3
メイデンハッグ	6	50	1.1
プレスウォール	8	60	1.5
イビルキック	5	20	1.7
アロースリット	3	25	1.2
キラーバズソー	4	30	1.3
トリプルアロー	5	15	1.3
コールドアロー	4	20	1.2
サンダージャベリン	4	35	1.0
ローリングボム	6	55	1.1
ブーメラン	4	25	1.5
ファイアーボール	4	35	1.0
天井陷阱			
メガロック	8	60	1.0
アイアンボール	10	65	1.2
フレアロック	8	70	1.0
スノーボール	9	20	1.2
ボルトロック	10	70	1.0
イビルスタンプ	10	50	1.3
カビン	2	1	1.7
アブラカビン	5	1	1.8
タライ	3	10	2.0
ペンデュラム	5	45	1.0
メガバズソー	6	30	1.2
ギロチン	6	25	1.2
バニッシャー	5	10	0.2
メガヨーヨー	10	55	1.5
フォールニードル	10	45	0.8
デスハンマー	4	60	1.8







中国人有句话说，对于一件事情不但要“知其然”而且要“知其所以然”。想要成为真正的一闪高手，不仅仅要知道“怎么闪”，而且还必须研究“为什么要这么闪”，这样才能举一反三，灵活应变。本期研究所栏目特别为大家送上这篇偏重于理论的文章，相信对于大家的一闪修炼一定会有所帮助。如果各位有自己的心得，也欢迎投稿！



PS2	本刊译名：源氏			
	SCE	2005.6.30	6800日元	214K记忆卡
动作	DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

死生成败一线之间的究极一闪之道！

“在受到敌人攻击之前的一瞬间出招反击，从而最有效地打击敌人的破绽，给予敌人致命的伤害”，这一理念其实早已有之。在武学理论中，就有所谓“后发制人”的思路，即使是在游戏世界，这也并非是什么新鲜事物，很多格斗游戏中都有“Counter”系统的存在，一般指的是在敌人出招的过程中以速度更快、帧数更少的招式进行反击，达到“后发先至”的目的，并且加大对敌人所造成的伤害。2D格斗游戏的顶峰之作《街霸3》中的“Block”系统也是这一理念的典型体现，Block本身虽然没有攻击力，但是在成功格挡敌人的招式之后能够获得有利帧数，摆脱被动防御的局面，并且进一步对敌人施以反击。除了格斗游戏之外，这一理念也运用在其他很多动作游戏之中，某些实时系统的角色扮演和战略模拟游戏中也有类似的设定。而在这众多游戏里，将此理念发挥得最为淋漓尽致，也最为玩家们所津津乐道的，无疑是动作天尊CAPCOM所出品的《鬼武者》系列。在《鬼武者》中，这种“在敌人出招瞬间进行反击”的系统还有了一个响亮的名字：“一闪”。近期由SCE发售的《源氏》同样受到了极大的关注，很显然，《源氏》在很大程度上借鉴了《鬼武者》的一闪系统。上期本刊曾经刊登了《源氏》的攻略，对于每种敌人的具体一闪方法都做了详细的解说，而本期将从理论层面上做出进一步的研究。除了《源氏》之外，也将涉及到《鬼武者》中的一些内容，希望能够在大家的一闪修炼之路上起到一定的帮助作用。此外，在本期电击收藏光盘的《游戏攻地》栏目中也收录有《源氏》各类敌人一闪指南影像，敬请观赏。

一柄锋利的双刃剑

要分析一闪，首先就要了解它的特点。其实无论是一闪也好、Counter也好、Block也好，这些系统在发动时机、使用方法和技术细节等方面固然各不相同，但是它们的先决条件是一样的——那就是**“在敌人攻击的瞬间”**，如果敌人没有攻击，这些系统也就无从成立。换言之，要想发动一闪，必须先将自己置于敌人的攻击威胁之下，这就决定了它最大的特点，也就是其两面性：成功发动的话能够获取极大优势，对敌人造成巨大伤害，乃至一击必杀；而失败的话则将受到敌人的重创，说它是一柄“双刃剑”毫不为过。从这个特点，也就引出了修习一闪的头一个基本要求：要有良好的心理素质。正如它的名字一样，一闪的时机往往是“一闪即逝”，其判定通常只在几分之一乃至几十分之一秒的时间内出现。人毕竟不是机器，无法做到绝对精确，不管如何苦练也不可能完全不失手。因此，**一闪失败并且遭到敌人的攻击其实是再正常不过的事情**。在这种时候，就必须以一颗平常心来对待，切忌心浮气躁。尤其是在某些特殊的情况下，例如面对Boss，它们的攻击力比一般的敌人更高一些，如果一闪失败的话所受到的伤害也会更大一些；又比如说自己的体力已经濒危，可能再挨个一两下就会Game Over，在这些情况下，如果没有稳定的心理素质，就更加容易造成技术变形，某些本来并不难闪的招式也应付不了。其实游戏毕竟只是游戏而已，



失手的话大不了Load存档再来一次，Game Over几次又有什么大不了的呢？在《鬼武者》的通关评价中，还有一个头衔叫作“一气”，指的是不存盘通关，这就更加考验玩家的心理了，试想一下，如果已经奋斗了几个小时，成功在望的时候，你会不会产生急躁的心情，而不能将注意力全部贯注到游戏当中呢？因此，“平常心”三个字说起来或许不难，但实际做起来却也并非那么容易的事情。当然，这里必须再次声明，游戏只是游戏而已，我们并不是要求每个玩家都花费大量的精力去修炼，CU有CU的玩法，LU有LU的玩法，不管哪一种玩法，只要能够让自己得到乐趣就是可取的。在这一点上，同样需要有一颗“平常心”啊。

制敌于未动之前

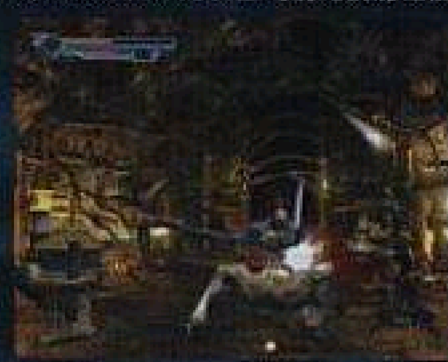
从本质上来讲，一闪其实就是一个“抓时机”的游戏，按键的时机对了，一闪成功，击倒敌人；按键的时机有偏差，一闪失败，自己受到伤害。《鬼武者3》中出现了“橙羽织”这种道具，其作用是装备之后就能提示一闪时机，而《源式》中的“神威”系统也有相似的作用，发动以后只要敌人出现一闪判定，屏幕下方就会出现□键提示，这个系统对于大家掌握正确的一闪时机当然是很有帮助的。然而，有些玩家却也因此而陷入了误区，有人认为，有了神威，只要盯紧屏幕下方，一旦出现提示马上就按键，这样便可以成功一闪。然而事实是否如此呢？当然不是。

在全神贯注的条件之下，正常人的反应速度应该在0.15至0.3秒之间（大家有条件的话可以上网搜索一些测试反应速度的小游戏，看看自己的反应速度是多少），按照秒间60帧的游戏来换算，应该是9至18帧左右。然而以《鬼武者3》为例，根据官方所公布的数据资料，极少有敌人的一闪判定会超过10帧，在普通难度下，大多敌人的一闪判定时间在5至8帧之间，而某些Boss和强力敌人

的一闪判定时间会降低至3帧以下。如果选择更高的难度来进行游戏，一闪判定甚至会变为极其苛刻的1帧，也就是六十分之一秒。在如此短暂的一瞬间，一个正常的人类是绝对反应不过来的。**当你看到屏幕上的提示时，还没来得及做出任何动作，一闪的时机就已经过去了。**笔者现在手里虽然没有《源氏》的官方资料，但是根据经验来判断，敌人的一闪判定总的来讲要比《鬼武者》系列稍微宽松一些，但是仍然有很多Boss以及强力敌人的一闪判定在6帧以下。从上面的分析中我们可以得出一个结论：想要完全依赖画面上出现的提示来发动一闪，是不现实的。那么，画面提示的意义究竟在哪里呢？

如果我们仔细观察一个敌人出招的全过程，会发现他的招式可以分为三个阶段：1、准备。以"刀足轻"这种敌人为例，在攻击之前，他会先把刀举过头顶，或者放到身体右侧下方，做出攻击的准备动作。此时他并没有攻击判定（也就是不会对主角造成伤害），也没有一闪判定（也就是还不能对他发动一闪）。2、发动。准备动作完成之后，敌人会开始发动攻击，挥刀向主角砍来。此时敌人已经开始出现了攻击判定，但是在他的刀接触到主角之前，主角暂时还不会受到伤害。而一闪判定也往往出现在这个阶段之中，只要在敌人的刀接触到主角之前的一瞬间按□键，就能成功发动一闪。3、命中。如果在第2阶段中主角没有做出反击、防御或者躲避等动作的话，敌人的攻击就会命中主角，并对主角造成伤害。对于玩家来说，在这三个阶段中，准备阶段无疑是最为关键的。由于敌人一套招式的节奏是固定的，所以当他开始做出准备动作时，就相当于给我们提供了一个信号，并且可以由此推断出他的一闪判定出现的大致时机。这样，就给玩家提供了一个长得多的反应时间。换言之，**想要成功一闪，最关键的是要把握敌人出招的先兆。**

观察敌人出招的先兆（或者说准备动作），最直观的方法就是将注意力集中到他手中的武器之上。大家都有这样的常识：当你手持一件武器或者一件工具做出砍、砸等动作时，往往都会先将武器/工具举起来，这样才能有利于发力。因此，看到敌人将自己的武器举起来的时候，就往往表示他即将出招攻击了。但是也有一些敌人在攻击的时候武器摆动的幅度非常小，或者非常隐蔽。一个浅显的例子是《源氏》中手持长枪的足轻，由于长枪的招式是"捅"或者"刺"，敌人并不会将长枪高高举过头顶，相对来说动作幅度要小得多，判断的难度也就大一些。那么此时又以什么来作为信号呢？在上期攻略中笔者已经提到过，此时就要注意敌人的肘部、足部等身体部位。在敌人用长枪向前刺之前，他至少有两个非常明显的肢体动作：脚向前踏一步，这样才能站稳下盘；肘部会向后缩，这样才可以紧接着向前发力。这两个动作是很容易观察到的，以它们作为攻击的前兆就能轻松判断一闪时机了。



现在我们可以回答上面提出的问题了：橙羽织或者神威这些提示一闪时机的系统，它的意义究竟是什么呢？实际上，它们只是告诉玩家，在敌人的整个攻击过程中，一闪判定大致出现在哪一个阶段。弄清楚了一闪判定的大致出现阶段之后，再根据敌人的准备动作来判断具体的一闪时机，而并非完全依赖提示来按键！另外，还必须提到的一点是：在把握敌人招式的时候，一定要注意视角的调整。《鬼武者》和《源氏》采用的都是固定视角的方式，如果站位不佳就很容易被敌人或者场景中的其他物品遮住了视线，无法清楚地观看形势和敌人的动作，当然也就不能顺利一闪了。所以，正确的走位也是非常重要的。

知己知彼，百战不殆

我们知道，很多敌人并不仅仅只有一招，大多数的杂兵都有两到三种攻击方式，而某些Boss甚至会有七八种各不相同的攻击方式。在《源氏》中，神威的作用除了提示一闪时机之外，还可以迫使敌人使用固定的招式。很显然，这又大大降低了一闪的难度。好比两人交手，一方预先知道了另外一方的招式，又岂有不胜的道理呢？但是，随之而来的下一个问题是：当不使用神威的时候，能否控制敌人的出招呢？答案是肯定的。敌人是由电脑AI控制的，电脑毕竟是死的，只要略施小技就可以让它乖乖听话。在上期的攻略中对于弁庆的应付方法，笔者建议大家与他保持较大的距离，此时他就会有极大的几率使用三连击，而三连击的最后一下正是最适合发动一闪的时机。相反，如果盲目地与他进行贴身战斗的话，他很可能会使用一些更难对付的招式。这就是控制敌人出招的典型例子。

在《鬼武者》中并没有类似于神威的系统，而且敌人的招式也比《源氏》更加丰富，控制敌人的出招就显得尤为重要。就拿"骨魔"这个敌人来说，它拥有的招式不下五种，例如纵砍、反撩、横把、直刺、擒拿等等，而且其中有不少招式出招隐蔽、一闪判定苛刻，还能破坏主角的防御，非常难对付。但是只要与它保持三个身位左右的距离，它就往往会使用将刀举过头顶然后纵砍的招式。这一招前兆非常明显，判定也较为宽松，而且在三个身位的距离上，另外的几种招式也很难命中主角。这样只要专心致志地对付纵砍这一招，就可以轻松取胜了。

立于不败之地



《鬼武者》中有一项技术称为"避一闪"，指的是在敌人发动攻击的瞬间迅速闪避，脱离敌人的攻击范围，然后发动一闪。当然，躲避的时机也是比较严格的，躲得太早就无法形成一闪判定，躲得太晚又会被敌人击中。在文章的开头我们就提到过，一闪可以解释为"在受到敌人攻击之前的一瞬间反击"，但是这个定义只适用于一般情况下。某些敌人的一闪判定出现时间较晚，甚至晚于攻击判定。也就是说，对于这些敌人来说，一闪的时机是受到敌人攻击之后的一瞬间——而这显然是一个自相矛盾的定义。因为受到敌人攻击之后，主角便进入了受创硬直状态，根本没有可能进行反击。而避一闪正是用来应付此类情况。在敌人攻击的瞬间躲开，这样主角就不会受到伤害，等到敌人的一闪判定出现后再进行反击，成功发动一闪。上面提到过的骨魔类敌人的纵砍招式就是一个典型的例子，这一招的一闪判定出现在骨魔的大刀砍到地面之前的一瞬间，此时如果主角站在原地的话早就已经被击中了。但是只要在侧面一闪，就能安然无恙地躲开敌人的攻击并且发动一闪了。

除了以上说的之外，避一闪还有一个重要的意义，就是减低一闪失败后的损害。有些招式虽然可以直接一闪，但是使用避一闪的话则更加稳妥。《鬼武者》中三目忍者有一招是用右爪横砍，这一招可以直接一闪，但是更好的办法是先向左闪避，脱离它的攻击范围之外。**此时就算一闪失败，主角本身也不会受到伤害，可以说是立于不败之地。**尤其是对付某些强力敌人时，避一闪可以大大减轻玩家的心理压力，保证技术的正常发挥。

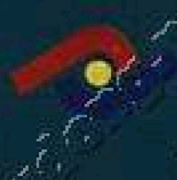
《源氏》的系统并没有《鬼武者》那么复杂完善，但是合理运用躲避技术仍然可以获得很好的效果。例如"狩鬼"这种敌人，他手持两把短刀，出招速度快而且动作隐蔽，虽然可以直接一闪，但是难度较大。不过只要利用他攻击范围小的弱点，在他出招时稍微后撤，这时候一闪成功发动也好，没有成功也好，总之保证了主角不会受到攻击，真可以说是"稳赚不赔"了。

以寡击众，方显其能



最后要说到的是面对群敌的策略。以上的所有分析，都是针对单个敌人所说，而在复数敌人同时出现的情况下，技术要点则要变得复杂很多。尤其是好几个种类的敌人同时出现，有些敌人是速度型的，有些敌人是范围型的，这时候就更加考验玩家技术。人毕竟不能分心二用，当你将注意力集中到一个敌人身上时，却有可能遭到其他敌人的偷袭。只有事先判断出哪个敌人会首先攻击，才能做出正确的反应。《鬼武者》中的魔空空间（幻梦空间）一向以来被视作游戏中最大的挑战和最适合修炼技术的场所，原因也正在于此。这里涉及到对敌人攻击招式和攻击频率的熟悉程度，以及走位的运用，还有注意力的集中程度和心理素质的稳定性，就不是几句话可以分析清楚的了，只有通过自己的练习才能逐步掌握。

□文责/符菜



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

大特辑 动新声优全接触,角色塑造者的辛酸。新作全金属狂潮、LOVELESS&这是我的主人两大热门动画。两款高档折扇,海报随机赠送。



动感新势力(30)

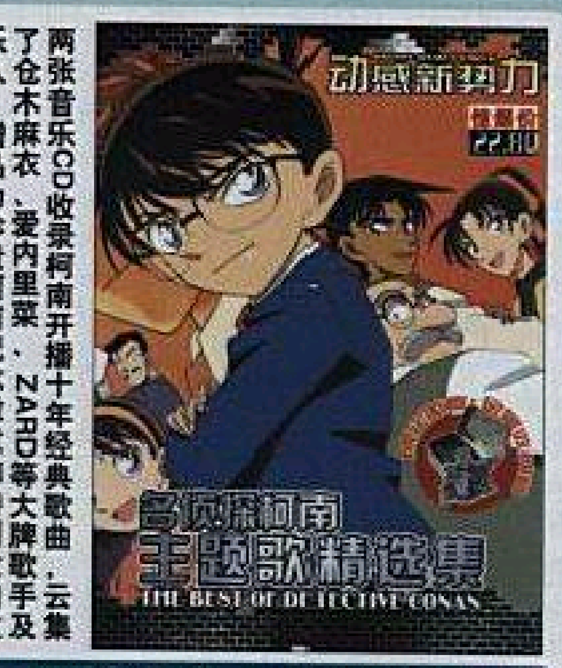
■定价:9.80元　7月25日出版

一年一度,又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录,索尼PSP、任天堂NDS主机软件完整解析,权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价:24元　上市热卖中

两张音乐CD收录柯南开播十年经典歌曲,云集了仓木麻衣、爱内里菜、ZARD等大牌歌手及乐队。赠品为珍贵柯南纪念徽章和特制收纳盒



名侦探柯南主题歌精选集

■定价:22.80元(极少量)　上市热卖中

动新DVDMTV系列第二弹!收录20首值得珍藏的日本经典动画MTV,真正DVD品质,附增火影头带及神秘礼品,豪华外包装,弥足珍贵



动感新势力钻石DVD

■定价:24元　上市热卖中

4月23日第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD,简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版,绝对酷。



生化危机4完美体验典藏(第二版)

■定价:25元　最后邮购机会

大热销,表层纯银电镀,银光闪闪,雍容华贵,国家权威机构认证,为国内动漫周边极品,铝盒上有特别的大红钢炼logo,限量发行

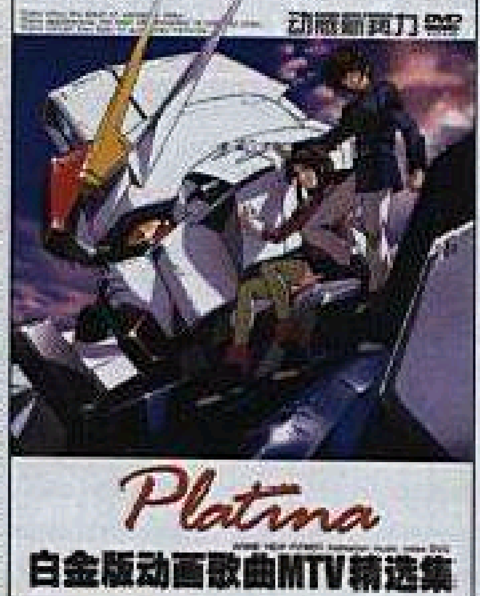


银时计至尊豪华版

■定价:99元(极少量)　只限邮购

电子游戏软件	
2005年第1~16期	9.80元
动感新势力	
27、28、29、30期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第19期、21、22、24、26、27、29~37期	9.80元
电玩新势力DVD	
33~35、38~46期	9.80元
银时计至尊豪华版	99.00元
电软十周年纪念金币套装	149元
名侦探柯南主题歌精选集(少量)	22.80元
电新蓝宝石MTV(少量)	9.80元
动新2004年合集(下)	50元
动新红宝石MTV	9.80元
游戏的设计与开发	50/57(精装)元
机动战士高达SEED嘉年华	已售完

国内第一盘动画DVDMTV,弥足珍贵。收录日本最好的动画MTV,真正珍品。附赠钢炼十字蛇项链,优雅高贵。第三版上市,该出手就出手



动感新势力白金DVD

■定价:24.80元(第三版)　上市热卖中

游戏业热度与气温一起升高,假期提供休闲空间!企划星球大战和华彩年代纪,重头戏骑龙者2全CG,幻想传说OVA等10余款大作快意欣赏。



电玩新势力(46)

■定价:9.80元　7月中旬出版

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部　邮编:100011　联系电话:010-64472177/64472180　邮资免取

原价16元的高达SEED吊饰只要1元钱

读者：哇！1元钱？！我买100个！

次世代：别急，只要买以下四种图书中的一种，再加一块钱，就可以得到一枚人见人爱的高达吊饰。而且图书还可以打6折呢！

读者：真的！6折+1元……邮费包装费呢？

次世代：全免

读者：太疯狂啦！我马上去邮局汇款。

次世代：这是暑期库存大优惠，先到先买，售完为止。请注意下期杂志信息。



时间：即日起至售完为止

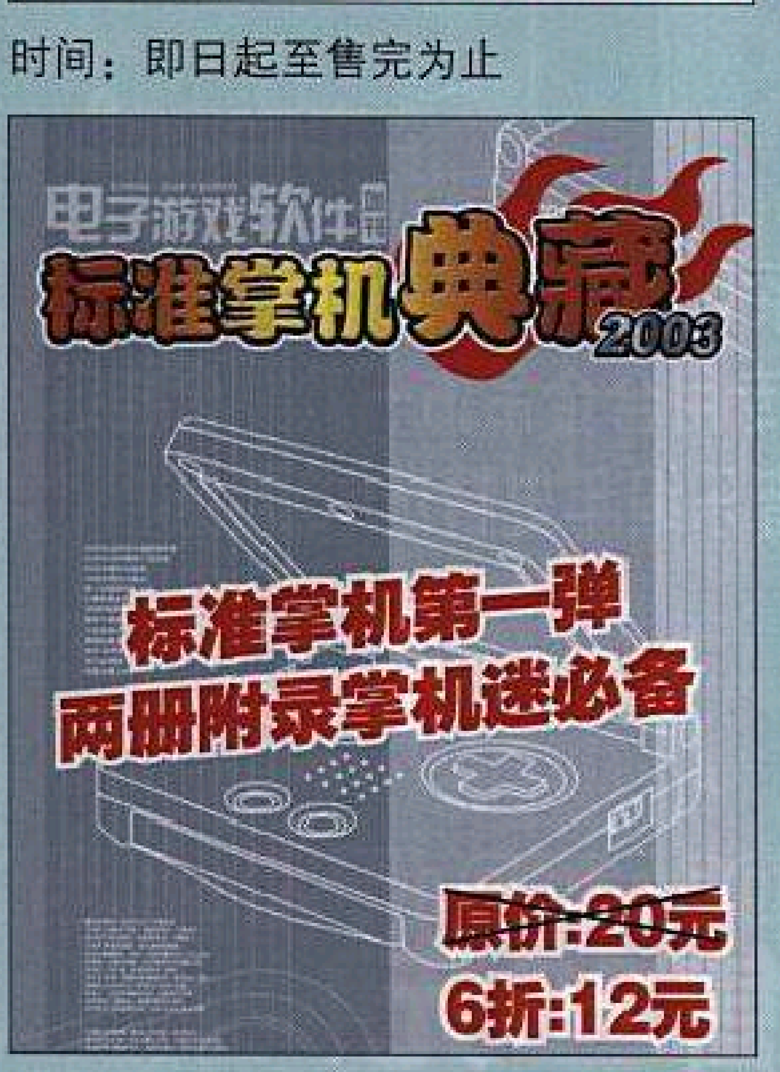


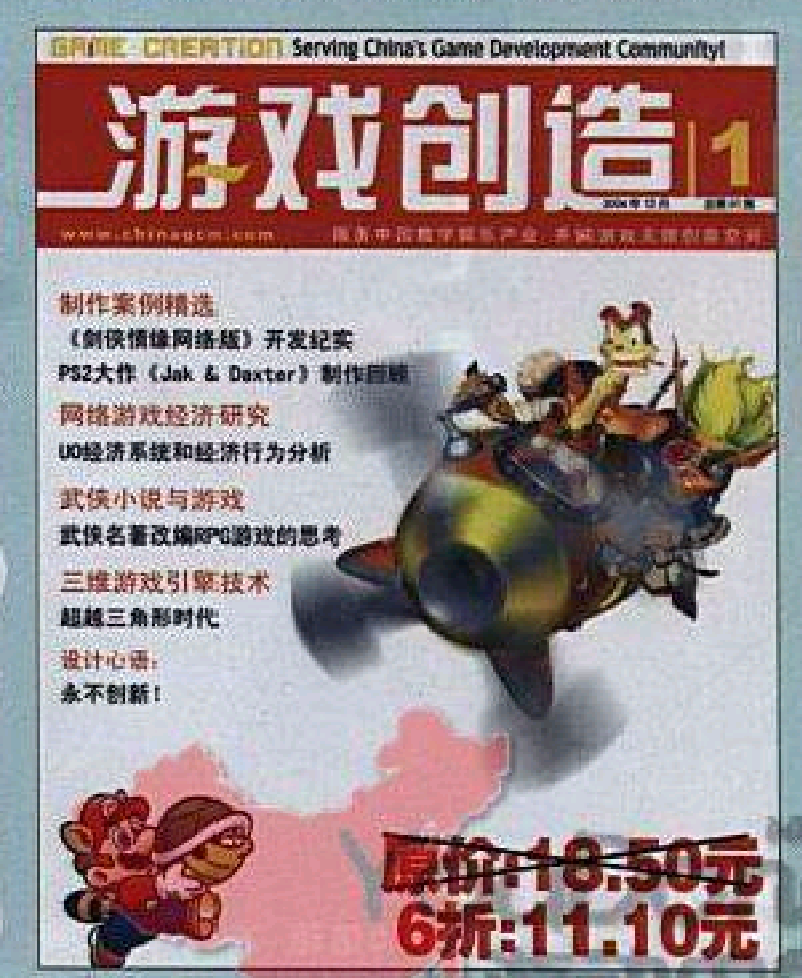
加1元!!

大疯狂



少量库存，先到先买，售完为止。





邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

生化危机4完美体验典藏

不同于第一版！第二版 赠暗黑版特制LEON吊饰

第二版 少量库存

最后邮购机会！

只要有遥控器 我也一样可以玩生化4！

生化4互动DVD特典另外附送：

生化系列精美全彩互动手册

Leon专用合金吊饰一款（含挂链）

生化音乐编年史精选CD两张

1DVD5+2CD+手册+礼品

仅售25元！

邮购时请注明："生化4典藏"

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011

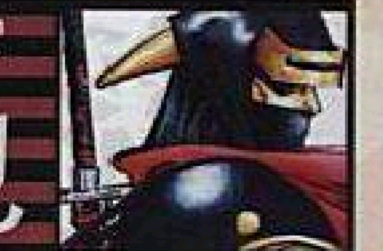
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取


VOL. 46
心动超值价
DVD+CD 9.80元
The Only Way to Enjoyment!
电新DVD
Game New Power DVD
附赠CD 游戏音乐精选集
尾之声
达人道场
『生化危机4』
『骑龙者2』
上市热卖中!
全CG收录
名作放映厅
幻想传说
OVA
超级新品
金曲MV
爆炒CG
特别企划
《星球大战》
华彩年代纪
灵魂能力3
杀手7
OZ
重装机兵-沙尘之锁
战国BASARA
影之心-来自新世界
零：刺青之声
伊莉斯的工作室
-永恒的玛娜2
源氏物语
《头文字D》
-精彩电影花絮


百分百时尚动画音乐资讯
全新型动画影像/音乐欣赏导购读物 2005年8月号 (总第30期)
ANIME NEW POWER
动感新势力
30
ALL ANIMATION
9.80RMB
August.2005
VCD+CD
全金属狂潮TSR
■夏季超人气新作动画最速报道
LOVELESS&這是我的主人
■两大特辑包容时尚动画热作
桑岛法子
■解析人气声优
动画声优全
触
带你了解动画角色灵魂塑造者们
7月25日全国上市!
动漫主题歌精选辑CD
精选动画歌曲
十五首收录!!
两款折扇、海报随机赠送

游戏乐趣完全发掘

TOP-SECRET 绝对隐藏 秘技天地



我很轻巧地打开了机器、毫无声响地放进了自己早已经准备好的"酒猫轮传说"，之后的操作省略。随后不久，远在屋外都可以听见几人的惊叫与露骨的谩骂，而后就是某人的哭泣与踢打声的交杂。终于冒死抱着机器被操出门外后，画家在抽泣中悟出了一个真理，就是为求目的不择手段与脚踏实地做人相比，还是前者来的逍遥快活，但是世间万物阴阳相对，利弊各现。想逍遥，总有一天，总有一天！免不了是会落下骂名与遭到毒打的… 文/龙马

PS2 源氏

日版 秘技实用度：★★★★

前往六波罗殿的途中，必定会有两个穿黄色衣服的敌兵（一般有5个人），每人身上有天钢石1个。反复进入该场景，就可以无限的到天钢石来升级攻防。条件是只要不发生剧情任务就可以。在游戏2周目和困难（不能升级，不能买道具，不能改造）的难度下也可以用。 吉林 六天魔人

PS2 永远的幽游白书

日版 秘技实用度：★★★

烟鬼出现的方法：

相信很多朋友在通过了浦饭篇、飞影篇和藏马篇之后还是找不到最后一名超级角色——烟鬼吧。

现在公布这位大叔的出现方法：

魔强统一战浦饭篇最后一关和烟鬼大叔对战的时候一定要故意输一场，之后会有CONTINUE的选择，之后再战胜他，这位超级角色就可以选择使用了。大叔的威力与速度都恐怖之极，如果使用他，要小心自己的对手真人PK哦（笑）。 北京 SS

XB 功夫大乱斗

美版 秘技实用度：★★★★

完整密技：

在主菜单屏幕，按下并保持住左摇杆，然后输入以下按键（上、下、左、右用十字键输入）：

开启所有角色简介（BLARBDRAWL）：B、左、A、右、B、下、右、A、白、左

开启目前可用角色的所有服装（BADBABY）：B、A、下、B、A、B、Y

开启所有关卡（LADYRADAR）：左、A、下、Y、右、A、下、A、右

开启所有角色（BAWDYBALLAD）：B、A、白、下、Y、B、A、左、左、A、下

开启所有小岛场景，查看所用角色通关结局（BAYSAWAY）：B、A、Y、开始键、A、白、A、Y

开启角色 Candi Roll（LADYSDAY）：左、A、下、Y、开始键、下、A、Y

开启角色 Captain Won（LARDYBUD）：左、A、右、下、Y、B、上、下

开启游戏中所有 permanent cheat（LUXURYLARD）：左、上、X、上、右、Y、左、A、右、下

开启四星等级需要的所有要素（ALLBRAWL）：A、左、左、B、右、A、白、左

开启角色 Shao Ting（WALRUSBALDY）：白、A、左、右、上、开始键、B、A、左、下、Y

开启冠军模式（SLAYDAY）：开始键、左、A、Y、下、A、Y

开启系列剧模式（SLYSUBURB）：开始键、左、Y、开始键、上、B、上、右、B

吉林：周欣

XB 毁灭全人类

美版 秘技实用度：★★★★

暂停游戏，按住左扳机，输入以下指令：

防弹的 Crypto：X、Y、左、左、Y、X

无限弹药：左、Y、白、右、黑、X

Deep Thinker：黑、白、Y、右、白、Y

Nobody Loves You（所有人攻击你？）：白、右、白、黑、X、右

开启 Pox 的升级装备：在太空船上输入"防弹的Crypto"密码时，一些升级装备的选项就会开启。 北京 刘畅

NDS 触摸瓦里奥制造

日版 秘技实用度：★★

将《旋转瓦里奥》(GBA)和《瓦里奥》(NDS)一起插入NDS主机，然后开始《瓦里奥》的时候就会多出一个那个送PIZZA的小女孩唱歌的小游戏，而且这个唱歌可是全部都是语音的呢，第一次发现时，惊讶的很啊！ 天津 SKYWORKER

编者语：作为任氏的忠实fans，对其异想天开的开发灵感是充满敬佩之情的，这样的搭配秘技，想来也只可能在任氏的掌机中才可实现。

NDS 模拟人生

日版 秘技实用度：★★★★★

快速升技能：

在提升技能的时候如果觉得过于缓慢，可以连击A键来加速。

Club Xzzle进入法：

在进入Club Xzzle的时候，书写"bucket"后看门的就会让你进去了。而且只需要输入一次以后都可以自由进出。

Gramma Hattie的食谱：

与Gramma Hattie的关系达到最大值时，能得到Gramma Hattie的一本食谱。

打开隐藏地点：

Club Xizzle入口旁的垃圾桶 － 与Phoebe Twiddle关系值达到100%。

监狱洞后的洞穴 － 与Detective Dan De Mann关系值达到100%。

城市里消失的洞穴 － 与Ewan Watahmee的关系达到100%。

旧货店旁陈旧的校车 － 与Giuseppi Mezzoalto关系值达到100%。

电影院小吃店门背后的放映室——与Theresa Bullhorn的关系达到100%。 北京 MR.BIG

NGC MARIO网球

日版 秘技实用度：★★★★

隐藏角色：

プロペラヘイホー（**变化型**）：单打星星杯冠军

ハナチャン（**守备型**）：单打闪电杯冠军

パタパタ（**准确型**）：双打星星杯冠军

ボスパックン（**力量型**）：双打闪电杯冠军

隐藏场地：

クッパキャッスルコート：单打火焰杯冠军

マリオクラシックコート：双打火焰杯冠军

（注：只要有打此类型的冠军赛，每打一场新的就能开启该场地的其它玩法选择）

隐藏小游戏：

メカクッパバトル：单打香菇杯冠军

コインゲットバトル：双打香菇杯冠军

バルーンパニック：单打火球花杯冠军

耀西的Special Shot特效追加：火球花杯冠军（使用时耀西的蛋颜色会随机变化，接着耀西就会变成那种颜色）

CP等级MAX追加：星球杯冠军（不限单双打）

角色Star模式：该名角色拿了单打星星杯冠军就会有该名角色的。 北京 库巴

PS2 妖精战士·精灵的黄昏

日版 秘技实用度：★★★

最终BOSS低等级通关：

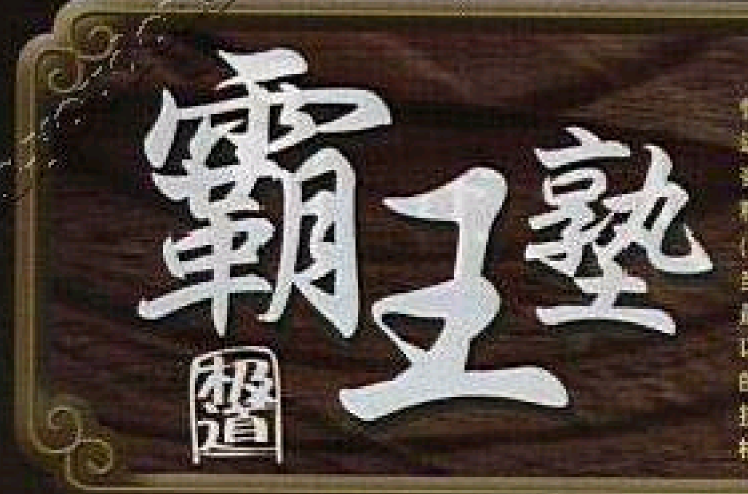
如果按照以下步骤，则20级可通关。

首先在最终BOSS战3-4个同伴装备上"大投掷"是可以加大投掷范围的装备，然后尽可能地买最强的炸弹X N。

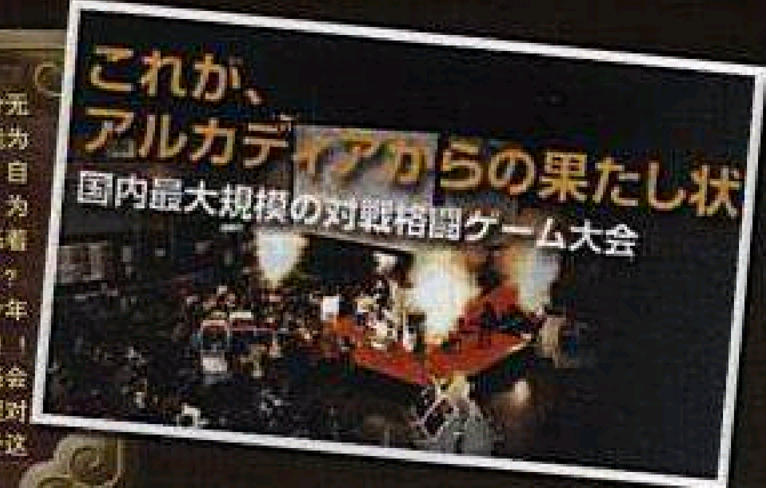
其次最重要的就是我方弓箭手的弓，一定要装备射程最远的！

开战后全体往最左移动，绝对不要先去打BOSS放出的眼睛，站在最左边（请注意不能太靠左上，最多就是站在BOSS触须末端处位置！）然后放魔法打眼球，打到BOSS黑雾变淡为止（该过程中任何人千万不要离开最左边！就算打不到有些眼球，也不要冲出去打！我们买的炸弹就起到作用了，向眼球投就是了！由于之前装备了大投掷，所以攻击范围绝对没有问题）。

还有一种方法，就是依靠死角，而死角就是最左边BOSS触须末端上一点处！我方弓箭手的攻击范围可以在BOSS攻击范围之外打到BOSS！这样就能磨死BOSS！（过程很慢）因为只要BOSS攻击不到我方人员，它的防护罩（黑雾）就不会恢复。至于死角处大家稍微摸索一下就行，并不难找到。 山东 刘宁



“大怪，又肉加馍吧！”同事又在中午时分无情地摧残我的自尊。一般人无法理解的是，我能为这样一件事情日日快餐，无怨无悔，其实不然，自豪的想象一下，我的人生境界上升的如此之快，为精神之盛宴而日日快餐果腹，我的身型定是闪烁着（注意发音，是ZHUO）光辉啊！！！精神盛宴？？当然，这一切都为了斗剧2005官方DVD！那个今年最辉煌的格斗盛事，令无数斗魂热血澎湃的地方！！以下介绍，望没有看到这世界最高水平FIGHT!盛会的同人们能饮鸩止渴，共同探讨格斗文化中心理对抗和技术对抗之微妙，之后或是和我一样，享受这格斗人生的快餐与盛宴！！！



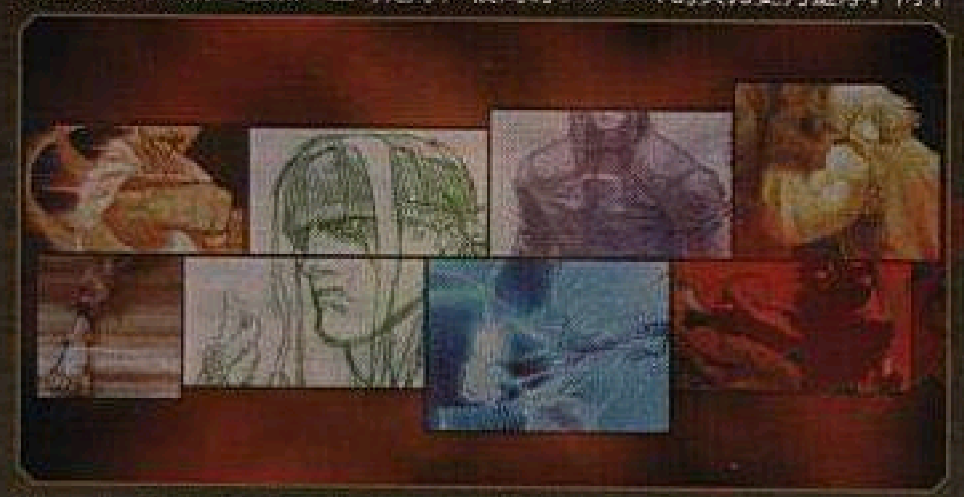
□文/bigmonster 责编/无无

格斗人生的快餐与盛宴

——斗剧2005(sf3.3篇中)

确认的闪光

随着比赛渐入尾声，所有人的视线的焦点，都集中在大贯，梅原，和弟子大这三位名人的身上，这三个人之间的碰撞，定会产生耀眼的火花。而以队伍的结构来说，显然一直夺冠呼声很高的ウメヌキ的实力更为雄厚，两个



交往小十年的老朋友与老对手，彼此凝聚在一起的实力就更不能以单纯累加为计。反观对手ゴエモン一家，其中ゴエモン@家主这个玩家在前文并没有仔细介绍，可实际，他就是传说中最强的YANG使用者“BOSS”。（呵呵）。

BOSS这个曾经被梅园称为3RD最强玩家的他，虽然在近期的水平有所下降，但他出色的反应与控制，加上本身超快速的移动与段择手法，任何人都有可能被其快速控制，很快丢掉全局，要知道，他可是去年的亚军队伍中的主力中坚啊。这样的选手与弟子大组合，能够进入半决赛，完全是实力的体现，并没有多少运气成分。由此可见给两位神样格斗家NUKI和梅园的压力，着实不轻。让我们仔细研究这难得一见的顶上对决：如大家先前考虑的一样，先锋战两队的选手为BOSS对NUKI，在角色属性上来分析，虽然春丽是王道角色，但是却在YANG面前有着少许的不利。而BOSS手下的YANG如果快速狂舞，在快速的择攻击面前，没有那位选手能保证次次的反应择都是准确的，何况BOSS手下的YANG发挥到了高手用YIN都很难达到的快速择压。想象一下，如果春丽的牵制与目押确认稍微差一点，就很可能出现被快速压杀的局面。而比赛中，让所有人大跌眼镜的是，开局之后的NUKI利用准确的目押牵制，在点目押攻击与背投中强制两择，多次打击COUNTER对手，并连续背投得手，BOSS迅速地进入角落，稳定防御了几秒，希望稳定下来之后在下一轮进攻中，变不利为有利。

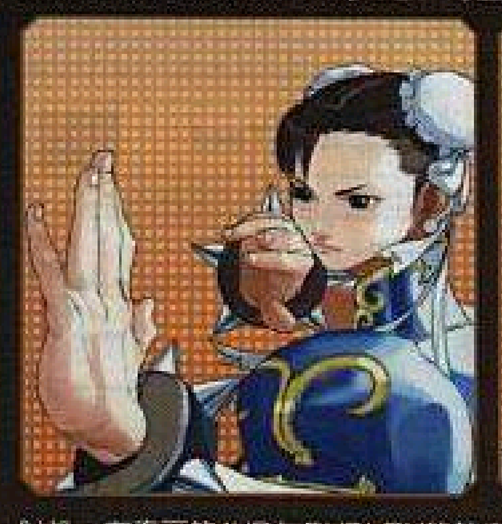
而后其迅速抓住时间差机会跳下压扑空骗投，果然命中对手，可还没有来得及抓住这唯一的一次机会逆转，就被NUKI直接进步下MK确认风翼扇，迅速丢掉首局。先要打断一下，这里明确要说明的是，NUKI的距离感和择准确性实在超乎常人，在BOSS这样的YANG面前，都能让有利距离始终保持，并且点目押直接上身，而无论防御与否，之后的王道两择都会成为最终胜利的筹码，最后的确认更是毫无失误，NUKI不愧为最强春丽，这在之后的对局中更能体现出来。随后的一局，BOSS之后全力逆转，才有机会进入决胜局，开局后，非常坚决地利用跳压不断地骚扰NUKI，并在多次地面进攻中获得优势。更在中盘，准确的确认了一次2MK EX狼牙。而在这样关键的时刻，NUKI果断在对方跳压骗投的时刻点下LP命中，随后强制两择4HP又再次择中对手，双方的HP又一次拉平，NUKI随后选择直位跳跃HK，为了狙击对手的不断跳压，而BOSS果然高手，利用NUKI下落的心理防御时间，迅速再次跳压，并在第二次跳压时命中对手，直接2MKEX连携得手，NUKI落入濒死状态。BOSS真的有点着急了……又一次选择了跳压强择，可被NUKI直接B中，下段LP命中后，强制两择选择了背投，惊人的是，择攻击又一次命中，直接背入角落。NUKI在对手刚刚起身时又先读跳跃HK直接命中了妄图跳压摆脱不利的BOSS，BOSS心理防线崩溃，在之后被命中下段打击后仍然选择跳跃摆脱，直接被HP击落，凤翼扇裸杀致死！！NUKI可以说，比较轻松的获得了首轮胜利，他的择打准确，根性超强的特点也完美地体现在我们面前。此时，弟子大受于危难之间，必须强气出阵，力求化解劣势。开局前期，弟子大与NUKI互相牵制，在下M挥空与多种打击结合挥空的前提下，不断的拉近距离，当有利距离终于出现时，DASH点目押与2MP打击强择结合，获得了主动，并在短暂的防御过程中先读出NUKI的站立HK，移动小升龙2COMBO出现，并在之后的角落强压中利用择打与HK牵制多次命中对手，随后在两位选手漫长的牵制目押中度过，在双方都不敢贸然先读的前提下，彼此都被命中多次点押技，而关键的最后时刻，被NUKI逼到角落的弟子大在命中了NUKI下LK HP强制两择后，居然快速反应到NUKI挥空4MK的对空打击的确认反击时间，超速2MK疾风反击连携出现，艰难守下首局。在第二局中，本来已经下B反击成功，获得主动的弟子大，却被NUKI两行MAX的无形压力所束缚，进攻懈怠，更在中盘被NUKI4HP反击命中确认出现，丢掉了难得的大好形势，在被逼入边角后，又先后两次命中HPCOUNTER，虽然在随后的局势中裸杀疾风反击得手，但却在打击对手起身强压中仍然选择强气小升龙裸杀压制，现在我们回想，两次裸杀如果都命中，弟子大豪快获胜不说，本身的气势要谁才能压抑下去！可惜的是，稳定的NUKI宁可选择被背投命中丢掉全局，也稳稳防守，这是对自己反应抵拆的充分自信，也是超强根性的再次体现，NUKI逆转得手，比赛进入决胜局。在进行第三局前，我作为观众看着NUKI的两行MAX就已经大概的知道了结果，果然，虽然弟子大稳定的目押与择打使其获得了大半的优势，却在最后时刻连续命中两次下MK确认风翼扇被快速逆杀。作为NUKI这样的选手，在决胜时刻有两行MAX的准备，我想给对手无形的压力会有多大，已经不用多说，弟子大能发挥到这个地步，已经无愧他本身的实力，在为他感到



惋惜的同时，我们等待已久的最终乐章，终于要奏响了。

最后的乐章

和所有关心这次斗剧SF3.3项目的观众大多预计的一样，拥有最强实力的两个队伍最终走到了决赛的舞台上，这次对决，很多人等待了多年，才看到巅峰状态的这四个人之间的对决。在热血激荡之余，仔细的关注这创造历史名局的对抗吧，作为先锋的NUKI与こくじん的角色对抗是重中之重，首先两个角色实力相当，其次又都在牵制与确认中寻找机会，同样都有强大的地面王道择压，相比之下，两个人爆发力相当，打击判定也都难分伯仲，就看操作人的临场表现了。开局之后，两位达人都在互相的牵制寻找自己的有利





时机，在春丽的4HP与DUDLEY的站立MP挥空中，こくじん终于找到对手的挥空漏洞，直接跳HP压制连携得手，力图挑衅压起身的こくじん没有想到的是，迅速起身的NUKI直接将其背投进角落，根本无视他的近身移动迷惑。而在こくじん刚刚起身两次回点之后，NUKI准确抓住下MK命中得手的机会，确认出现，已经没有退路的こくじん迅速起身跳压，直接被LP拦截，丢掉首局。第二局中，こくじん再不犹豫，在牵制得利各半的前提下，果断运用两次2HK国民连携强气获胜，生生将比赛带入生死战，こくじん开局打的很出色，在多次远距离MP牵制的前提下，多次配合DASH骚扰，终于在对手反DASH的过程中2HK拦截得手，国民连携出现，并迅速在之后的跳入中大胆运用裸杀EX升龙击中回拆的NUKI，就在这大好形势下，追打起身的他，居然又一次选择了裸杀超杀希望来择杀妄图跳跃摆脱的NUKI，NUKI的根性再次出现，丝毫不为所动，稳稳防御，凤翼杀反击得手！！而仍然有HP优势的こくじん居然在最后的生死跳入择打中下LP空抵消失误！！抵消没有出现，却出现了升龙，NUKI迅速2MK连携击杀，毕竟是决赛，こくじん太紧张了，在大好局面下，自己丢掉了应该取得的胜利。KO作为大将终于出现了，而NUKI从先前对BOSS的对局中就可以发现，他对于跳压为主线的YIN和YANG是非常有对战心得的，在第一局前期，就不断利用有利距离不断挥空4HP，直线跳跃HK，多次拦截KO的空中压制，获得了明显的优势，虽然在后期被KO幻影阵连携所命中，但仍然起身稳住阵脚将KO背入死角，并在之后的打击压制中命中一次，最终在KO的跳压落地中抢先背投首局获胜。第二局，KO发挥出形势主义的优点，虽然在几次关键性择打上都被NUKI防御，但是在中盘一次幻影阵被NUKI完美防御后，进攻的先手落到了KO的手中，在KO跳压牵制与NUKI站立挥空的角色牵制特色发挥到后盘时，KO迅速把握住NUKI的一次立HP挥空不利的确认机会，直接发动幻影阵确认成功，铁山X N的幻影连携后，直接后MK攻起身得手，2COMBO解决战斗，双方又回到了同一起跑线上。在第三局开局时，NUKI的双MAX面对着KO的单MAX能量槽，作为YIN这样的防御薄弱角色是绝对有利于NUKI的，可KO却心理素质过硬，直接发动，幻影阵强袭，并不想后果，果然幻影阵中指令投破防成功，而在之后的双方多次牵制对攻中，NUKI错过了一次4HP命中确认的大好机会，反让KO在跳压与地面挥空中获得了第二次发动幻影阵的机会，直接发动，并两次穿版突袭，第二发命中，一套国民下来，春丽已是垂死之躯，而这次，NUKI的根性终于用尽，在起身两次骗投反击后，第三次反被KO起身背投得手，KO把大将战带给了我们。而刚刚最后的胜负手，如果NUKI选择4HP压起身确认，KO是要直接被压杀的，可见最后选择的这个起身反投是多么的有胆量，KO明确的关键决断与超人的心理素质从一瞬体现无余。大将战来临，我们已经很长时间没有见到梅园大神的表现了，这倒不能怪他，主要是NUKI的发挥让人无可挑剔。

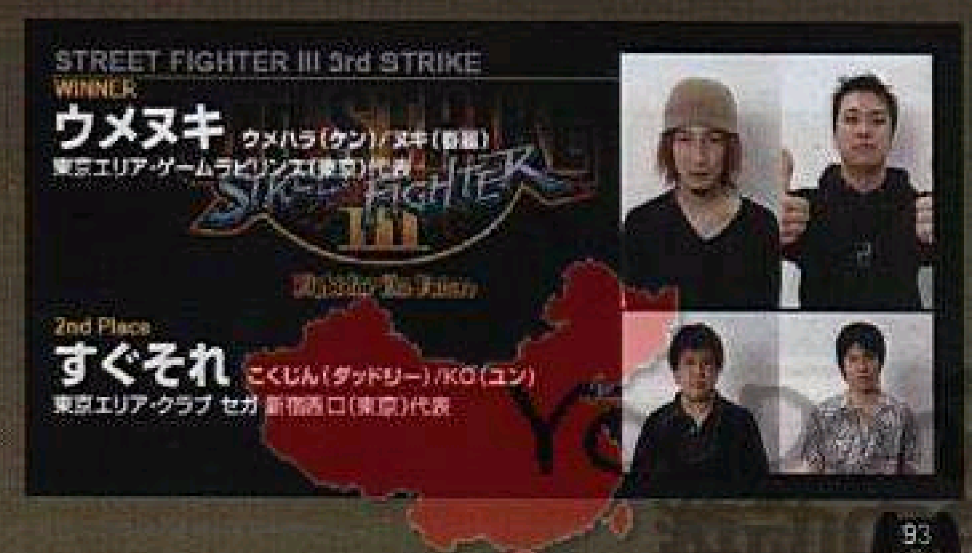
而刚开场的战斗，显然是已经冷手的梅园无法快速适应KO的快速压制，虽然在刚开场抓住跳压得手的机会多次骗投得手，但当KO在逆境中突然爆发幻影阵的时候，梅园瞬间命中，起身之后，梅园利用惊人的反应，拆掉了多次KO的跳压踩空骗投，并在KO再次爆发幻影阵时果断升龙，KO起身选择直接突袭后，也被梅园防御后确定背投反击，就在关键的时刻，KO在互相牵制点押中冒着被B杀的危险，出下MK命中最速确认突击得手，已经空血的大神面对又一次可以爆发幻影阵的KO毫无办法，只能落败，丢掉了首盘，在这时，相信众多的玩家对于梅园的逆转已经不抱太大希望，因为KO 在SF3.3这个单独作品上的实力，以严格意义上来说，确实是要超过梅园这个全能天才的，他毕竟是公认的3.3实力霸者，但这是全国大赛，并不是我们想象的实力电子对比，梅园的经常上演的人间爆走又一次出现了……在第二局中开局下B得手，直接2MP确认反击得手，疾风连携出现，而后虽然在一次确认失误中KO连携反击，但却抓住后撤2MP确认命中的机会又一次确认疾风成功，在之后的对攻中居然稳稳防御住KO发动的幻影阵前半段攻击，抓住机会将对手背入死角，面对起身的KO毫不犹豫，不进攻反提前先读对手起身下段回点，果然B中，下MK升龙连段豪快击杀！！全场的观众根本来不及反应这样的爆走局面，一起欢呼起梅园的名字，决赛的高潮就这样来到了！！格斗的心理落差就是这样，再优秀的选手也难以抵挡这样的气势逆转与环境压力，KO在决胜局中被梅园疯狂的打击DASH抵消择择中迅速磨消掉半条HP，之后虽然希望稳住局势，跳压夺回主动，但却万万没有想到刚刚防御完毕的梅园敢于使用迅速DASH下LK X 2确认杀法！！状态已经几近爆走的梅园大德，是不可能确认失误了，直接疾风出现，面对已经龟缩在角落的KO，毫不犹豫2LK一段打击起身，在KO防御后，实在被压许久的他终于不冷静地输入拆投……梅园早以先读在前，重复输入LK X 2确认疾风，在几乎没有受到反击的局面与超杀爆杀的画面中，梅园与NUKI终圆梦想，得以斗剧加冕。

作为两位大师的FANS，我为梅园先生最后的发挥大声叫好，为NUKI一直的超稳健发挥所折服，在稳健与爆发的配合中，他们最终得到了SF3.3玩





家的最高荣誉，KO这个无冕之王虽然再次落败，却体现了自己超强的实力，也许，运气真的是实力的一部分，而在这么重要的比赛中，队伍的出场先后顺序是那么的重要，如果他是先锋，狂卷两位高手的可能不能说没有，而在背水一战的强大压力下，他的落败是让人惋惜的。我面对着画面中获胜高呼的两位达人与在场数之不清的观众，心中不免感慨，不知道，明年的斗剧中是否还能看到这款格斗史上的长青作品，更希望CAPCOM看得见这无数斗魂的身影，听得见远在日本国外众多死忠的心声，在SF3.3这款神作发布已经6年之后的今天带给我们值得欢呼雀跃声音。



PSP夏日爆发！1.5版自助升级指南

当大部分国内的玩家在地球的另一边感受完E3的喧嚣后，生活还是一如既往。但是玩家不能没有关于游戏的新闻，更不能没有近期的热点来供大家来讨论……，今年的初夏，注定属于掌机。

而PSP作为目前性能相对较强的主流掌机，凭借着其让人可以产生无限遐想的大容量记忆棒和多样化的附属功能，一直受到众多黑客团体的青睐。俗话说不怕贼偷就怕贼惦记着，相信SCEI的日子也算不好过，哪天早上醒来听说自己的掌机加密部分被人破解了，相信心情肯定不会那么舒坦，至少又需要做升级补丁了……。

从5月初开始，关于PSP破解的新闻就一直没有断过，先是MARIO能够运行在PSP上随后FC模拟器、GBC模拟器、SFC模拟器、GBA模拟器、NGP模拟器、PC-E模拟器、MD模拟器、WS模拟器、MAME模拟器、MSX模拟器……等等相关的模拟器和自制软件有种忽如一夜春风来，千树万树梨花开的感觉。

SCEI为了控制形势，适时地放出了PSP的1.51 版、1.52版固件升级程序，修补了1.0版里的一些漏洞，并且表示今后新出的游戏必须在1.5以上的环境下运行。

由于当时的自制软件只能运行在1.0版的PSP上，这也让一批手快的玩家后悔自己升级至1.5版后导致自制软件全部运行不能。然而SONY轻视了破解团体的能力，在他们眼里，解铃不需系铃人……。

6月15日，1.5版PSP破解程序MSWAPTOOL放出下载，也宣告了PSP1.5版主机的全面沦陷。

MSWAPTOOL

MSWAPTOOL是由西班牙PsP-Dev Team放出的，自从消息一经放出，就立刻引起了轰动，并且大家都在等待软件放出下载的那天，当然，不少人认为这只是一个骗局，只是为了吸引大家的眼球而已，但是最后软件放出后，没有人再怀疑了。

MSWAPTOOL的第一版缺点不少，很多自制软件和模拟器都引导不成功，在第一版推出不到一天的时间，经过改良的第二版也被作者放出。

1.5玩家终于也可以享受和1.0玩家一样的待遇了。虽然1.5版在操作步骤上来说相对麻烦一些（需要两张记忆棒进行引导，不过在现在看来，已经成为历史），但如果你作为一个经过长期郁闷的1.5版玩家来说，这种结果已经很令人满意了，当时不少玩家也表示打算购买第二张记忆棒……

然而幸福来得就是这么快，在6月22日，PsP-Dev Team放出了该软件的第三版的破解软件：kxploit Tool 0.3。为什么不叫MSwaptool了呢？答案很简单，因为不再需要多余的记忆棒进行引导了。下面我们就说说这款软件的操作的简要步骤：



硬件：PSP1.5版(1.51、1.52版没有试过，传说中不能运行) 32MB以上记忆棒、接入Internet的PC、标准USB线或读卡器。

软件：Kxploit Tool 0.3、相关模拟器及ROM或其它自制软件(在这里以GBA模拟器第一版为例)。

一、先从网上搜索相关软件"kxploit 1.5"，下载之后进行安装（非英文）。所以安装完后我们第一步需要做的就是把软件改成英文。(图1)

二、这时就要看各位想玩什么游戏，在这里我选择的是PSP用的GBA模拟器。

NAME：玩家自定义想要的目录名，在这里建议大家都按各个模拟器的readme文件里要求的名字新建目录，方便以后辨认。(图2)

PBP FILE：目标模拟器的PBP文件所在路径。

PBP UNIT：处理完毕后文件输出路径。

处理完毕后程序会提示你已经生成了两个目录，在玩家"PBP UNIT"定义路径下的PSP/GAME/目录下。(图3)

三、进入"PBP UNIT"定义的路径下，果然有两个目录！（废话），区别是一个有%号，一个没有。进入没有%号的目录，把游戏ROM改名后存入该目录。（按相应模拟器readme为准）

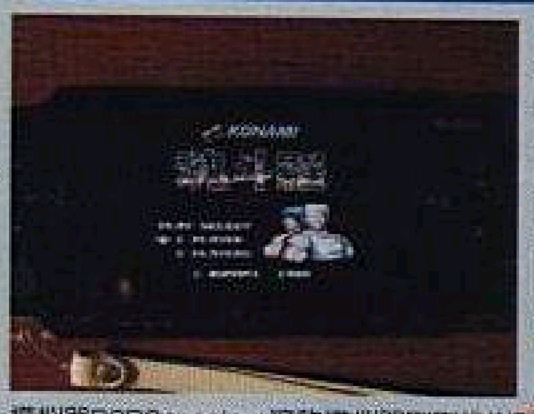
四、把这两个目录放入PSP相应目录下！搞定收工。

利用这个程序，我们可以将绝大部分PSP自制软件转为1.5可用版。

在7月10日，关于PSP的破解进入了一个新的时期，WAB Auto-Patch v2.5b的出现使PSP免引导直接运行游戏光盘镜像成为可能，而且该版本宣称支持大部分的游戏镜像文件直接从记忆棒读取，相信记忆棒和PSP至少在国内要又一次升温了。

使用方法：将下载的压缩文件解压缩（……废话），然后把该压缩包内的common文件夹复制记忆棒的目录下，然后把所有能进行引导的prx文件copy到这个目录下，最后把想进行游戏的镜像文件解压后放到PSP_GAME下就可以了，就是这么简单……PSP就被破解了，而这只是2.5B版。据WAB小组所说，V3版本的将支持全部的游戏。

本期模拟器测评



目前PSP上能真正地称为"比较完美"的模拟器可能也只有FC能数得上。MD和SFC模拟器也是两天一小更新，三天一大更新，不断完善。PC-E模拟器最近新出现了一位新成员HUE，来势汹汹，第一版就已经达到了非常让人满意的地步……

PSPGenesis v0.13 for PSP

而这期我们先介绍一款MD的模拟器PSPGenesis，这款模拟器刚刚推出时没有声音，速度也很慢，不过随着版本的升级和超频，模拟器目前已经可以比较完美地模拟一部分游戏。笔者比较喜欢的MD游戏《魔强统一战》在333Mhz模式下已经几近完美，喜欢的朋友不妨可以一试，不管是声音还是画面都相当无敌了。而在ce渲染模式下速度会更完美一些，但是在画面上有时会出现贴图错误。比较可惜的是SLG名作《梦幻模拟战2》只能进入到片头画面……然后是粉屏……

■ PSPGenesis v0.13前期准备工作

1、下载完模拟器后将压缩文件的BOOT.PBP文件解压到以下目录（1.5版PSP需用上面讲到的方法先进行处理）

—［记忆棒］:\PSP\GAME\PSPGenesis

2、将模拟器的ROM存入到以下目录

—［记忆棒］:\PSP\GAME\PSPGenesis\roms\

■ 模拟器主菜单下各功能键用途

方向键	选择文件
○	开始游戏 /改变当前目录
□	切换 Line/Cell 模式
×	切换CPU频率(222/333 Mhz)
△	切换SRAM存储/读取状态
L/R	切换游戏区域选项
Home	回到PSP主选单

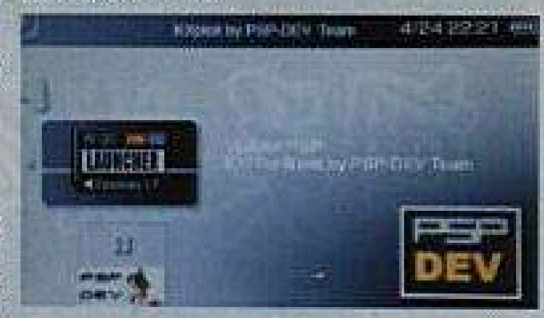
■ 进入游戏后各功能键用途

方向键	MD手柄的方向键
□/△	MD手柄的A键
×	MD手柄的B键
○	MD手柄的A键
Start	MD手柄的start键
Select	回到模拟器的主选单

有的朋友可能会出现进入模拟器红屏的状态，这种状态其实并不是死机，而是玩家操作时没有把system.fnt文件一并拷入相关路径。

MAGADRIVE for PSP 0.22

这款模拟器给人一种比较稳定的感觉，《魔强统一战》画面运行比较完美，但是声音好像丢了一些声道，并且音量比较小……。



《梦幻模拟战2》没有声音，但速度和画面已经完美，这是比较让人兴奋的一件事。

Generator PSP 0.01

这个的开发度就有点儿低了，模拟器不能选择文件不说，还需要把ROM的文件名改名为GEN.BIN才可运行，并且不支持HOME键。

试了一下《梦幻模拟战2》，只出现了厂商的LOGO，然后报错。

而《魔强统一战》在LOGO部分也是画面完全正常，声音有些怪异，进入游戏会花屏…等待数分钟之后是各种各样的花屏。

对于这款模拟器我彻底放弃，不过好在这只是0.01版，希望这种情况以后会有所改善。

DGEN/SDL v1.23

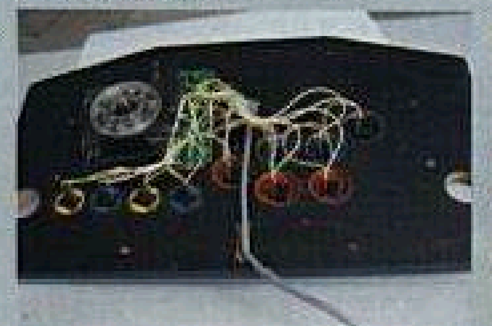
运行《梦幻模拟战2》某版本汉化版的时候片头动画的字体是乱码，但是进入游戏以后一切正常，声音和画面略微有点慢（40帧左右），不过玩SLG的话绝对够用！用这个模拟器玩《梦幻模拟战2》会是不错的选择。

运行《魔强统一战》，会出现SEGA的LOGO，之后黑屏，但是有声音……可以完全当音乐来听了。

□文/游戏轴心 玉米 责编/符菜

真天手工摇杆试用手记

"工欲善其事，必先利其器。"对于格斗玩家来说，一款好的摇杆是非常重要的。现在市面上可用于家用游戏主机的摇杆种类繁多，质量也良莠不齐，本刊2005年第10期也曾经专门作过摇杆评测专题，详细评测了几种主要的PS2用原装摇杆。不过笔者最近又偶然发现了一款颇为特殊的摇杆：由国人手工制作的仿街机摇杆。





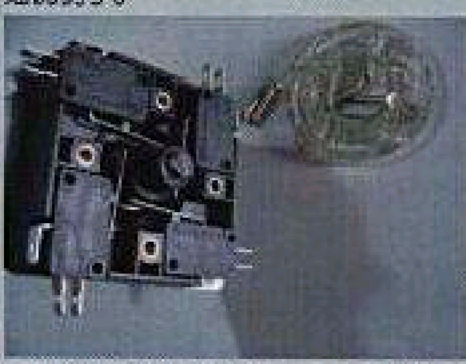
一般来说，类似这种"同人"作品走的都是廉价路线，比起原装摇杆来只是成本较低的替代品，但是这款由"真天摇杆作坊"出品的摇杆并非如此。它的面板使用的是黑色的磨砂木质密度板，虽然打磨比较精细，但是比起原装摇杆带有图案装饰以及游戏logo的面板来当然还是要逊色不少，看上去有点"土"，呵呵。底座则是塑料结构，可以说从外观上来看非常不起眼。但是它的秘密却在于内部组件上：因为它使用的是标准的街机零件。

我们本次所测试的是真天Z-VR型摇杆，并且分为普通版和完美版两个版本。大家知道，家用机摇杆中最为著名的"REAL ARCADE PRO"正是以使用街机元件作为最大的特色。而这款真天Z-VR摇杆使用的便是原装的三和电子制造的摇杆部件。三和是著名的街机整体部件生产商，由它们制造的零件一直都深得玩家们的信赖，而且在普通的家用机摇杆台上也是无法见到这种档次的零件的。正因为如此，这款真天Z-VR摇杆的格斗手感非常流畅，输入指令准确而且舒适，比起国产仿制摇杆来绝对要优秀得多。毫不夸张地说，即使与HORI等日本著名游戏设备厂商生产的一些普通家用机摇杆相比，也有过之而无不及。由于成本的问题，普通版的Z-VR摇杆使用的按钮零件是国产的宝联按钮。而完美版的Z-VR摇杆则完全使用三和元件，包括按钮在内。即使是正品REAL ARCADE PRO的按钮也并没有这样的"待遇"！（限定版的REAL ARCADE PRO才使用了街机按钮元件）



在实际使用过程中，我们仔细对比了普通版和完美版的差异。客观地说，国产按钮元件还是难以与三和按钮相比。按动的时候手感较硬，同时也会发出"咔哒"的声音。但是这并不表示它的质量无法达到使用要求。宝联按钮同样是国内街机厅中使用率很高的一个品牌，品质也是可以信赖的。在格斗游戏对战过程中普通版的Z-VR摇杆一样可以完成精确的操作，使用效果令人满意。（当然笔者还是更喜欢完美版的手感，这就是所谓的"曾经沧海难为水"吧，嘿嘿）

除此之外，笔者还注意到了这款摇杆的两个小特点。其一是它的键位，基本上是按照SEGA出品的VIRTUA STICK所布置。以普通版为例，上排的三个红色按钮从左至右分别对应PS2手柄的□、△、R1键，下排的三个绿色按钮分别对应×、○、R2键，两个蓝色按钮分别对应L1、L2键。左上角的四个小按钮则分别是连发键（按住某个主键不要松开，然后再按连发键就能打开该主键的连发功能）、清除连发键（关闭连发功能，操作同连发键）、SELECT键、START键。另一个特点则是它的固定方式。它的底部有四个吸盘，可以吸附在光滑的桌面上。经过实际测试，吸力竟然出乎意料的强劲，在格斗时完全不必担心由于用力过猛而造成摇杆晃动。摇杆面板左右还各有一个弧形的洞口，是为了使用专门的"G型夹"固定在桌面上而设计的，G型夹需要另外购买，这里就不详细说明了。





经过与制作者联系，我们得知出于大多数玩家购买能力的考虑，他们所公开出售的只是普通版摇杆。而完美版摇杆使用的原装三和按钮每个的价格都高出普通版按钮数倍，所以一般只能预先订购。此外他们也提供各种键位设置的摇杆台，例如适合"铁拳"、"刀魂"等NAMCO系游戏的Z-TK型号、按照REAL ARCADE PRO键位制作的Z-RAP型号等等。大家可以去他们的网站www.yaogan.com查询。

□文/Cash 责/符菜

闯关族的家·第一百六十三回

□主持/[illegible]



曾经，我以为自己已经老去

有那么很多个瞬间，我以为自己对游戏的激情已经死了。我如常地看很多游戏、玩很多游戏，但身在其位，为了工作而已。我开始怀疑自己是否已经过了为游戏而悸动的年龄。

但就在今天早上，我发现我错了。

那时我正在上班的路上，横过马路，看着来往的车流，如往常一样的繁华，如往常一样的平淡。我在想这和我世界里的游戏真像，这么想着，我往前走，心里盘算着今天是星期几，还有多少工作要处理。很自然地，我开始盘点起月末的游戏来。21号有战国BASARA；28号有零、有影之心，有机战；到了下个月4号还有格兰蒂亚……要么是我很感兴趣的新作，要么就是我一直倾注有强烈感情的系列作。

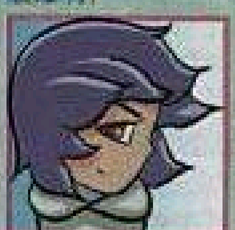
以往只是分别单独关注每一款作品，竟没真切感受到这如潮的气势。

想着走着，脚步不禁就放慢了，我走到马路中间的时候就已变灯，如潮的车流就从我的面前奔涌而过，带起一股风把我的头发吹得一塌糊涂，也把我心里那些乱七八糟的无名烦乱统统都给卷走。看着滚滚的繁华，我的身体禁不住一阵激动地颤抖。

我还在这里，我的游戏时代。

贵州遵义 战神&克里托斯

叶子姐啊，几天之内给你写了好多信喔，真有点不太好意思了。不过我这人脸皮厚，什么事都敢做，今天是想问NDS假如太长时间不玩，会不会出现什么故障啊？

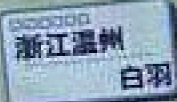


该使用的总闲置不用，对于什么东西来说都不是好事。总放在那里的话，也许看上去很美，但也许里面的零部件就在不知不觉中老化了。

该用是要用的，合理的使用本身其实就是一种保养。比如你时常对它进行操作，随身带着它走，那么就会自然减缓、减少其内部的积尘现象。这就跟房间闲置的话，会很容易落灰一样，但如果经常在家中走动，这种现象明显就会差很多（所以，对于我们的“家”，大家也要勤于往来哦）。还有再比如，如果长期不动的话，空气中的水气也就更容易在其上凝结，并有可能对电子部件产生不良影响。

不用怕合理使用带来的损耗，那是事物发展的必然。





最近天热得要死，PS2也烫得要死，不知风兄有何高招降温？

三个字：开空调……别、先别打，其实就个人感觉来看，这机器热得还不是那么夸张的；而且对于有条件能够买主机的，那家里也都应该会有个电扇空调什么的吧。只要别是从白天到黑夜24小时的连着不关机，倒也不必太刻意给它降温。当然了，南方的温度和湿度肯定会高很多，不过这人要降温偏方妙招有很多，实在受不了往冰水里一跳也就是了，可机器不能扔水里啊，又犯不着用水冷系统，平时注意也多让机器休息就是了。

声音，一点声音



网络游戏虽然为中国业界带来了一些新生的动力，但国内业界却偏激地只关注此一点，漠不理会单机版游戏的开发与发展。这是从市场的角度而言，若再从人才的角度来看，中国有才能的程序员也绝对不在少数，但反观游戏企划这类灵魂级的人才，以及能够把游戏这个产业成功带入商业化运营的商务英才，却是少之又少。不过尚可称赞的是中国的游戏传媒从萌芽至今的十余年时间里为游戏的推广和发展做出了卓越贡献。但可惜这种贡献至今也基本只停留在玩家这个终端的层面上，几乎未触动业界这个始端一丝一毫。

传媒的作用确是教育大众、发掘人才，而它的至高境界和最终目的应是影响、甚至是干预到实际的社会生产、生活中。只有拥有这样的意识和能力的传媒行业，才能从根源上彻底改革中国游戏业界的状况。

言语中颇有思考。我们玩家固然不应该强要把不同的游戏类型之间分个高低划清界限，但作为政策制订、生产创作，以及商业运营方面来说，是应该充分意识到这个产业在细致分化后各个领域间的区别和不同的。

其实不论作为玩家还是业界，都不能差别对待。

“疯林，你假发太长啦。”

——福利 不才的暗



嘿嘿嘿嘿嘿嘿，狂笑几声先——有个问题，小夜子为啥在电软上回复得比较人性化，可在网上就言简意赅了呢？不要逃避我的问题，嘿嘿嘿嘿。



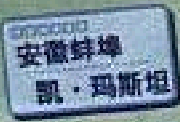
哼哼哼哼哼，cosplay几声猪叫先——其实，你理解反了哎。对于网上一些直接、明确的问题，叶子就直接回答了；而对于一些比较有意思、可以带来延伸性的话题，我就放到杂志上来说了。不是我区别对待，只是你看到的“结果”让你误会了而已。事实上，每一期中有差不多一半的家人发言是来源于网上的——大家不要以为只有书信形式我们才会采用哦。我没逃避你的问题哦，哼哼哼哼。

四川大竹 何虹霞

也不知为什么，现在倒很是喜欢熬夜，大概是因为热爱那一份熬夜的辛苦以及安静吧。告诉你一个熬夜的诀窍：在每次要熬夜前唱一首歌或者打一次游戏(前提是这首歌以及这个游戏会让你追忆起许多事情)，保证你能够熬下去。

实在不行就头悬梁锥刺股吧，看叶子你头发也不短，不过锥刺股时要注意，不要把裤子划破了。祝各位编辑老爷们一切都好，尤其是天天被你欺负的“风木木”老爷。

我现在晚上打游戏，倒是经常能睡着……11、2点的时候感觉尤其疲倦，经常拿着手柄歪在沙发上就睡过去了，但只要过了这股劲儿，就变得如同夜猫子般精神，当然偶尔也会如同夜猫子般边打游戏边兴奋地唱歌。不过还是不能玩得太晚，我也很喜欢夜，否则名字中也不会有一个“夜”字，但现在熬夜对我来说真是奢侈的事，因为第二天总还要上班，轮回啊……什么时候能分上一份攻略写写，就可以名正言顺地熬夜了，嘿嘿。



安徽蚌埠 凯·玛斯坦

鄙人有个小问题:12期特别策划“电软杰作选”中那款“凝望骑士”是哪部主机上的作品？我看后很喜欢，极想玩，万望回答。

那是PS上的游戏啊。说起来，当初负责写这部分文字的是龙马，当时给我大概介绍这个游戏的时候，我看得出来他虽然在极力克制，但言语间仍掩饰不住回忆带来的兴奋，口沫横飞、流光溢彩的——他果然是对小女生有着邪念啊。

其实那次回顾的游戏中，马克西莫真的很不错，推荐一试。

“考上大学喽！大家同喜一下！”

——辽宁大连 杨胜虎

安徽合肥 郑鹏

说到家的风格，希望叶子姐说些更搞笑的话！

啊啊? 看来叶子每期很努力地贫嘴还是不能完全满足大家的要求，我要更活跃才行啊。

其实现在的我，已经有点儿人格分裂了。朋友说看我在杂志上的文字，和现实中的我感觉完全是两个人。“你每期做栏目的时候是不是都要请什么东西上身啊?”——呃，当我是杨秀清么……

我搞不搞笑的，其实一定程度上也要靠大家，毕竟这不是我的独角戏。读者们信里的心境和文字风格各不相同，我一方面要配合着来，一方面也会受其感染，说出来话自然也不一样。

其实叶子搞笑的手法，一般不是直接讲个笑话那种风格，大家不妨多注意一下语言的细节之处，我还是用了点儿心思的。

奖品，我要的奖品



之前贴纸活动的中奖情况这期该揭晓啦！获赠正版游戏软件的读者是河北秦皇岛的何旭以及河南洛阳的孙海滨，至于具体是什么游戏，等你们收到就知道了，在这里给你们保留一份惊喜。

此外安徽淮南的任伟、吉林延吉的刘宇轩、四川成都的邹思扬、山东青岛的张瑞强，以及黑龙江哈尔滨的张明亮，你们分别会获得真三国无双3原版手办。由于其完全是不透明包装，所以我们也不知道里面具体会是哪个人物，只有在你们亲手打开时才会见分晓，很有神秘感哦。不过叶子可以透露两点从月亮那里打探来的消息：现在的人物是大小乔和貂蝉的比较多，你们“赢得”美女的几率比较大哦；还有就是——据说——大小乔的人偶不是分开的，而是在同一个包装里，所以如果能得到这个，就赚大啦。

这次活动到此就告一段落。感谢大家的踊跃参与，敬请期待家里的其它活动哦。

“角色扮演，经典，我喜欢，犹如身临其境。爽！”

——辽宁葫芦岛 李伟

北京 于瀚

对于编辑点评有很多疑问——大象的图里为什么有只驴？飞月的图中为什么是獠牙？为什么PERFECT图里有金鱼？小沛的背景上有两只一般漫画里用来表示傻瓜的乌鸦，这又是啥意思？龙马的旁边则是一只像狐狸的生物，KAKA则配着一只叼着烟的鱼……编辑和这些东西，到底有什么关系？

看到这封信，我眼泪哗哗的……连在一旁排版的美编也说：“终于有人问这个问题了……”

去年的第20期，编辑点评就早于其它栏目先期改版，为了那些装饰和细节，美编和我可是整整在电脑前折腾了一天——没错，所有编辑后面配的那些恶搞图案和背景，都是出于叶子的邪恶手笔，你算问对人了。

感谢你把我们的想法基本都体会到了啊。比如小沛背后那两只表示傻瓜的乌鸦——是她，我们当初就是这个意思，你不觉得人和乌鸦的表情实在很配么……至于为什么，没有为什么，纯粹是小夜的“邪念”，哇哈哈哈哈。

大象的后面有大象是很正常的，但若只有大象未免单调了一些，正好当时就找到了一头驴，一看姿势还挺合适的，于是就放了上去。至于PERFECT的金鱼，则是我个人最满意的处理——因为二者的眼神儿实在太像了，一样的猥琐。当初的改版就是想让整体灵活生动一些，有些搞笑不必追求什么道理。







河南郑州 熊熊

也许是从军的时间太长，搞得我连话都不会说了，先祝各位家人都好。接触电软一年多，这是第一次给家写信。我特别喜欢家的感觉，我在部队很苦很累但是一看到家我就觉得特有精神，谢谢家给我的一切快乐！最后提醒家人天热要多补充水分，还要注意饮食卫生！

这个醒儿提得好，夏天不注意补充水分的话，人的新陈代谢容易失调。

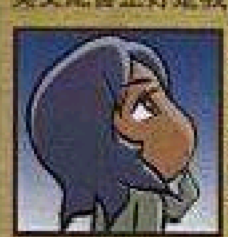
说起来，我已经好几年没喝过“水”了，都是喝各种饮料来补充水分的。这其实是个“恶习”，身边的人都说这样身体不能最有效率地摄取水分，也容易导致体内矿物质什么的失调，各种元素搭配失衡……越说越玄乎，仿佛我已经病入膏肓，即将不久于人世，“你的人寿保险受益人别忘了写我！”

现在大家明白叶子过的是什么生活了吧……当然了，不爱喝水这一点上不要学我，别的不说，钱就要多花不少。

叶子也有很多缺点，很多事情叶子并不是榜样，我只是希望同样作为家的一员，把完整的自己坦诚地表现出来而已，就像其他家人一样。

新疆乌鲁木齐 Septem

想问几个问题（龙哥热线我N年前发了都不见回复的）：
1. 机战GC、口袋妖怪竞技场GC出过美版的吗？印象中好像机战没有。欲购美版GC，因为喜欢Nintendo，所以发誓不改机只收藏正版……
2. 苍炎和DQ8的英文版什么时候出？
3. FF X-2国际版能否将字幕改成英文的？日文字幕加英文配音正好是我最讨厌的两样。



口袋妖怪的那个是有美版的。至于机战GC……别说GC了，机战的其它游戏你有见过美版么？估计是里面涉及大量各种机体形象，如果拿到日本国外发行的话，里面需要处理的版权问题可就多了。而且机战里作为卖点的各种机体，拿到西方其号召力也会大减。苍炎和DQ8的美版推出都得到了厂商方面的确认。苍炎的美版名字是Fire Emblem：Path of Radiance，大约会在今年的10月17号发售；DQ8的英文名字则是Dragon Quest Ⅷ：Journey of the Cursed King——日版那号称"史上最长的副标题"在美版中被缩为了"被诅咒的国王的旅程"，我们的勇者呢？我们的公主呢？Anyway，美版预定在今年11月份发售。关于FFX-2的国际版……很不幸，它就是英文对白日文字幕的，无法更改，我也不知道SE为什么脑子进水了。

"饥饿的人扑在面包上，就像我扑在PS2上一样！"

——安徽蚌埠 张甲成

广西南宁 寂寞的游戏人

小夜子，我好烦啊，一个人玩游戏真的好烦。我的朋友当中没几个是玩TV game，都是玩网游的，有时坐在电视机前都提不起劲儿来玩，怎么办啊！小夜子救救我吧……

如果那么喜欢多人同乐的感觉的话，可以主动去寻找有共同语言的朋友啊，比如多钻钻游戏店，我想一定能遇到谈得来的人吧。在那种环境下，也许你还可以有机会以"过来人"的身份，指导一下对游戏有兴趣但又还不太了解的人呢，给他展示一下TV game的奇妙。



黑龙江哈尔滨 残酷天使

夜子姐姐，请问你们现在在吃什么？素炒饼、还是包子？用不用我把我们东北的地道菜——猪肉炖粉条给你们邮去？或者把我自己给邮过去？说到这儿有个问题，我要是把我自己邮过去，要怎么打包寄呢？

现在？我现在在吃薯片……最近天气太热，正餐没心情吃，到了下午只好以零食果腹。

我们已经告别素炒饼很久了，包子铺离得又有些远，这大中午的在太阳底下要艰难地爬到那里还真是要有必死的觉悟，所以现在主要又改吃拉面了。话说小滴同学已经连吃了N天的拉面，不知道是为了省钱还是图省事儿。今天中午我有事没去，到了下午问他："你今天难道还是吃的拉面？""不不，我换了，今天吃的小碗拉面，没要大碗的……"

又问邮寄的问题！好，那我先来考考你，你说怎么把大象放进冰箱里？对，把冰箱门打开，把大象放进去，再把冰箱门关上。再问你怎么把长颈鹿放进冰箱里？对，把冰箱门打开，把大象拿出来，把长颈鹿放进去，再把冰箱门关上。现在你明白怎么把自己寄来了吧？——把包裹打开，把猪肉炖粉条拿出来，把自己放进去，再把包裹捆上。搞定收工！

天津 电游人轩

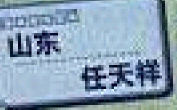
好久没回"家"了。几天前我刚刚做了个小手术，那个医生也太帅了，进了手术室就让我脱衣服，脱了衣服就让我躺床上，躺了床上就给我开刀，开了刀就叫我走！我是心头一阵凉风呀，这是什么世道，人情冷暖啊！叶子你做过手术吗？痛苦不堪回首呀。



你的文字真是一气呵成，脱衣服就开刀，开完刀就走人，从中我分明感到了一股水泊梁山好汉的霸气。只不过，你好像……没打麻醉药？我自己没做过手术，只是在初中的时候，陪一个男同学去缝过针。他的手被玻璃划破了，可疼死我了——缝针的时候居然不打麻药，直接来，同学咬着牙在死掐我的手……



——山东胶南 寒风



你知道吗，风本木，我看的第一本电软是96年的，里面有龙哥，可能还没你呢。我想说的话太多了，真是一言难尽啊。

祝电软众编身心健康，不要太忙太累，不回信也行，该偷懒时就偷一会，我永远支持你们。

去年这个时候，我和弟弟协作，把洛克人3打通了，不一般吧？永远支持任天堂，永远支持FC！

既然都这么说了，我们岂敢偷懒。不过看完你说的话，小夜很想问你的名字是笔名还是真名啊？作为任fan，给自己起个这样的名字还是很有感觉的，不过如果说这个是真实姓名也完全可能哦，非常有想象空间的一个名字。如果是你的真名，那看来你天生注定跟任天堂有缘啊。

FC是普遍意义上的带给我们"游戏启蒙教育"的真正的主机，那上面寄托了很多人太多的美好回忆。看看手里的NDS，再想想当年的游戏时光，有恍若隔世的感觉。什么时候，我们可以turn back time呢？



吉林通化 阿O

如果只有夜晚，是不是叫唯夜？（思考中）十分钟后，狂然大喜，原来小夜子是卖夜宵的。

你说我是买夜宵的还差不多，我要是有卖夜宵的资本就不会经常痛苦地觅食了，下面就厚道地放出个人资料：

叶子，杂食性动物，喜独居，常于夜间出没行动，体格属中小型。其生存的自然环境看似繁华茂盛，但由于营养结构相对单一，目前每天觅食的摄取量越来越小，体重直线下降，几乎已无法适应生态环境的竞争，现属濒危保护动物。

进化，不在进化中生存，就在进化中被淘汰。

我的地盘儿

张家口 哈里波波

最喜欢的游戏是机战了，但是我身边的朋友却总笑话我，说我没事吃饱了撑的，总玩些让他们感到既浪费时间，又感觉很弱智的游戏……有没有谁帮帮我呀！

游戏又不是为了别人玩的，你大可不必太在意他人的眼光。同一种美丽，在不同人看来都会有不同的感受。遇到别人笑话你这种情况，按照传统建议的话，就是无视、不理，戒急用忍。但其实，如果你要是真的感觉不爽，完全可以fight back——请他们以后不要再这么说，或者你就去批评指责他们喜欢的游戏——你可能会问，这样会不会太无聊，合适吗？当然不合适。如果你的朋友也在看这本书的话，也问问他们觉得这样是否有趣，如果觉得没意思，那大家都不要这么做。

朋友间的相互尊重在于很多方面，不只是物质上的，精神上也一样，我们不要强加自己的感受到别人头上。



黑龙江哈尔滨 电软读者

上初中时就开始看电软（记得是用加州州长做封面的那期，是从同学手中抢来的——这种行为可不好，小朋友千万不要模仿哦），从此一发不可收拾。几乎每月从牙缝里省出来的零用钱都会用来换一本叫做《GAME集中营》的杂志（没办法，那时候比较穷，通信基本靠吼、交通基本靠走、驱寒基本靠抖、女朋友基本靠做……sorry跑题了）。那时的电软跟现在的杂志比起来真是薄得可怜，但那是我最爱的。现在自己还时常翻起旧杂志回忆一下从前，回头再看现在的电软，啊，她长大了。

哟，阿诺的封面……那可真是有年头儿了，没记错的话，那是我们电软创办伊始，还是作为试刊推出的第二期，祖宗级的东西了。我们的杂志从GAME集中营到GAME风景线，再到现在简单直接嘹亮的"电子游戏软件"，匆匆十余年就这样过去了，感谢你以及如你一样的读者的执着支持。说起来，真的好快，纪念十周年的"革命号"似乎还近在眼前，但我们已经快走过11载了。

黑龙江富裕 鞠文昕

呃，每次看阅家，总有好多人说："呀，第一次给家写信，好紧张啊！"可是，紧张什么呢？我真是搞不懂啊。

另外提一个阅家的大问题，我记得原来风林兄主持家的时候，家里有很多玩家读者们的同人画之类的，可现在，都是华尧在画啊。我承认尧大伯画得很棒，也很对我的调调，但我也想看到一些读者们眼中的小编的漫画啊。



"紧张"这种东西，的确是因人的性格而异的。有的时候只在那里想的话，会觉得说句话实在没有什么难的，开口就是了，但事到临头，也许就会犹豫不决。像叶子曾经说过的，我求学之初的时候就不敢开口，心里编好了词儿可走到老师面前舌头就不太听使唤。因为所谓交流，并不是简单地发出一些音调或者写出一些笔画，我们在做这些物理行为的同时，也是在期盼得到对方的回应和肯定，如果对对方缺乏了解，对结果不够确定，这些想法都容易反馈回来，导致对自己决定好的行为产生疑问，表现出来就是犹豫或者紧张了。

其实对于家中的插画也是同样的道理。叶子当然希望看到风格更丰富多彩，但这真的需要大家拿出勇气多多参与，单凭叶子一个人的能力的话，我也只能做到这个程度了。

也许是因为现在的社会让大家太疲惫了吧，更多的时候只是愿意静静地欣赏，不过还是请大家拿出热情来，show yourself！想了解其他家人更多的话，就一起来看看下面这封信吧。

"为表虔诚，每天一袋唯唯豆奶。"

——湖北武汉 严骏



新疆哈密 李帅

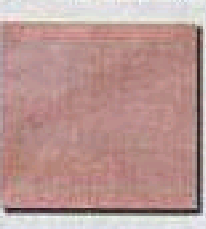
为什么叶子在家里的漫画上老是欺负我们善良的木木呢？

这个……我检讨，我错了，叶子是不应该老欺负木头，那我就换个人欺负吧，同学们有什么好的意见可以提一下。

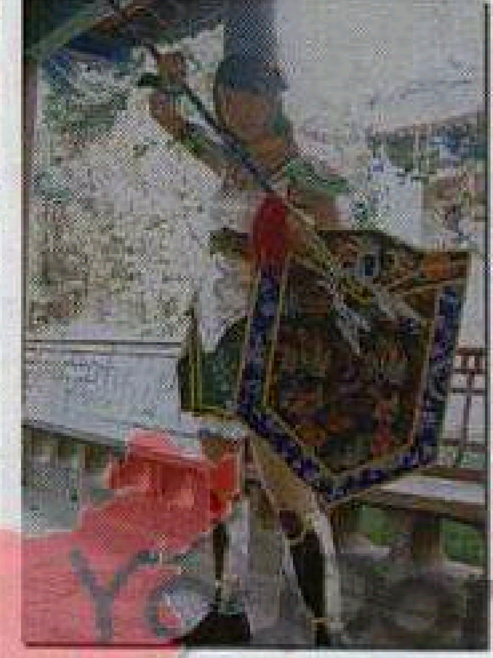
大家不在编辑部是不知道呀，那么可爱的一块木头，胖乎乎、圆滚滚的蹲在你面前，实在是压抑不住想捏两下的冲动，只不过这种行为，在漫画上被夸张地、艺术性地放大了而已。此外，也不排除我们的画师对木头有着很深的"怨插怨念"……











云南 南野秀君

前几天抽空去拍了一下真三国无双4星星彩的cosplay，希望能贴在家里，与所有无双fans共勉，也希望叶子喜欢。

7月有三个重要的日子（嗯，对我来说……），一是我10年KOF生涯的纪念日，19号，永远忘不了陪伴我10年的KOF，当天一定要庆祝一下！二是26号，咱在那一天会终于跨进2字头的年龄，不能老……心态不能老！三则是28号，"零-刺青之声"，咱要继续发扬光荣传统，不要攻略，自己爆机！发个牢骚，为什么她不提前两天发售呢？郁闷。

夏天到了，"家"里要开空调电扇，可不能为了省电费热苦我们和叶子哦。

阅头族的家

ADIDAS



本期ADIDAS将和我们《电子游戏软件》杂志共同举办一个小型游戏，奖品由ADIDAS提供——相当丰厚哦。大家可以登陆我们的论坛http://www.magiczone.cn/参加本次比赛活动，而部分地区的读者还可以得到装有游戏的光盘。详情请留意本期《电玩通》。



北京 明智左马介 北京咋就这么热呢？！真想在"家"呆着，看看电软上上网，给"家"写封信。我的生日快到了，为了能攒钱请我的N多朋友吃大餐，我竟然把我最最心爱的50006型PS2卖了……如今我也是无机族了。可我还是在打工赚钱努力攒够买PS3的钱,也许明年的春天我就能托朋友从日本水到PS3玩了。真希望那时能和木头还有唯夜一起体验PS3的无限乐趣。

小夜可以负责任地说，我们身边的环境，绝对是在逐日恶化中的。空气污染、电磁污染、各种废弃物造成的化学污染、用水紧张、植被消失……天气一年比一年热，热的时节一年比一年长，这很不正常。小时候叶子还很喜欢淋雨，但现在已经是不敢了，因为天上下的几乎就是泥点子。地球才是我们最大的家，请一定珍惜。

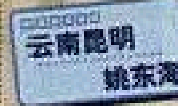
卖PS2请客，还真是够豪爽的，不过个人觉得，没必要下这么大成本吧。叶子想，生日不过是个记号而已，而其实我们每天都会遇到值得记住的事，每天都有它的标记。今年花这么多钱来请客，那明年生日该怎么办呢？所以要有长远考虑哦，友情不是只靠请客吃饭来体现的。不过你在努力打工赚钱，确实值得鼓励。



大概在7月1号左右，有天晚上天太热我睡不着，凌晨快1点的时候我在数字付费电视上的一个游戏频道里看到了一个直接所想的节目——那个频道里居然把电玩介绍E3展也就是有PS3实转会那期的电击原封不动地放了一遍，里面还是大象原声解说的……郁闷得我要死啊，赶紧来家里报信。



家好，时间久了，玩的游戏也多了，但是迷茫了。决定先不玩了，休息一下。

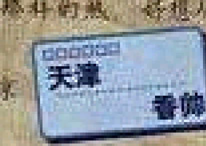


高考后还是想和春哥、曾姐们唠叨两句：为啥春总不中奖？难道是必须在从中作梗？春哥可是你们的领袖"粉丝"，不过不中也罢，有道是有其因必有其果，有失望才有希望，抬起头向前走，幸福就在前(后)方后。祝家里的哥哥、姐姐们一切都好！



其实玩TV game的见到玩网游的别不屑一顾，要承认人家是N倍人呢。我就是一个可以超玩WOW还有电获超玩GBA的家伙。

任丘 暗星 高考结束已有很长时间，平时的那一帮损友都不知道死哪里去了！害得我只能一个人终日与手柄为伴。哎，借着家向你们大声吼出我心中的感慨：把PS2还我！只有手柄我怎么玩?!



这时候的天，总是那样的热，好想从南极运一座冰山，让我所在的城市凉爽下来。

内蒙古呼和浩特 joni 人总是要经历一些事情才会明白一些事情，人总是在为了一些东西而失去一些东西。我的家我的家人们，我希望我能永远经历有你们我也希望我永远都不失去你们。



GC很可爱，XB价更高，另有PStwo，二者皆可抛；SP是很好，但是我不要。

安徽合肥 宣旭亮 生活很单调，感谢电软让我度过了很多原本无聊的时光。拖着电软的攻略打游戏，可以少输很多少脑细胞呀，再次感谢。



想给家留个言，却想不出什么来。也许就是这样，对家，只有无言的支持。



最近不知怎么了，看到木头人就总是忍不住想要那种感觉很烦，最后就会想起漫画版的他老被人整。



我在玩游戏的时候有一种想法，是和整体的去学习，我要向人们证明玩与学并不是水火不容。

「我喜欢恐怖游戏，可在学校老是被人说BT」
——新疆乌鲁木齐 SILENT HAZARD

黑龙江牡丹江 钢之小炼 前两天看新闻说北京48度呀?!真是热的惊人,小编们一定很辛苦吧。不过我可是每两星期就给你们爱心捐款9.8元啊，你们可要加油哦！

48度?！你听哪里说的？真要是这温度何止惊人，那就要死人了。要是48度我们反而就不辛苦了——要么直接牺牲于街头，要么就不用上班躲回家吹空调去了。所以说现在还是不、够、热啊（我、我胡说八道呢，大家下手轻点儿）。

北京的气温目前大约在35度晃悠，偶尔也会蹿高那么几度。其实如果只是暴晒，就叶子个人而言，还是可以坚持的，因为够硬派：就像某些做得好的高难度动作游戏，我死也死个痛快。但如果在这份热度再加上闷乎乎的潮湿，就实在让我有跳楼的冲动了，就像某些烂游戏，它不是很难，但就是恶心和腻歪人。



广西南宁 火の 是否可以考虑杂志和论坛的更好结合?比如多做些互动，让那些论坛上的精彩也都可以出现在杂志的一角，毕竟网络比较快捷嘛。

这个我们当然会去做的，只要有精彩的言论，会考虑选登在杂志上的。其实各种小互动经常都会有的，比如就在这页上方提及的那个mini game。

你也是我们论坛水区很积极的用户吧？你平常的发言比较活跃哦。一个论坛水区的内容可能会良莠不齐，但也是奇思妙想的酝酿之地，还请多多努力。

闯关族的家

HAPPY GAME,HAPPY LIFE

龙哥热线

包回答 包打听

专治各种疑难杂症

□责编/认为拿一百大洋坐无人售票车比拿着去给自行车打气更恶劣的龙哥

火纹凹点系统浅析

其实，这次写信主要是向龙哥请教问题的。可能龙哥还会记得我上次询问《火纹》的事吧？对，我就是那个广西玉林的高中生。是这样的，记得去年《圣魔这光石》发售之时，北斗君和XX（忘了是谁了）有在攻关，听到他们有提及"凹点系统"，那时听他们简单介绍了，有些似懂非懂，在玩该作的时候，我也像他们说的一样，力求升级时技能达到最大利益值。但是那真的好困难啊！我都不知道S/L了多少遍（已不能用N字母来形容了），运气好的时候能升到5项以上，运气不好的时候居然只有一项，好痛苦啊！我都怕了。同在玩此作的同班同学竟在旁挖苦我，"我都快通版了，你才第五章你也太慢了吧！"因为我是等升到最佳值时，才过关去。有时候在升一级时升得好，准备过关时不小心又升了一级，升级烂了，痛哭中……又得重来。现在我问龙哥，到底这个凹点系统有无规律可寻呀？能否做到每级都能升得最佳？而我还发现一点，当我去打敌人升级时，如果走法不同，所升的能力点也会不同，是否升级之前的走法也与其有关？另外，请问龙哥是不是《火纹》的每一作都有这个凹点系统？希望龙哥能详细地为我解答。拜托啦，请不要让我慢慢地S/L了，人的耐力是有限的呀，所以龙哥您……（广西玉林 黄赞）

您说的那位"XX"是无无。当时那两个家伙玩圣魔玩的很疯狂，编辑部里总是听到他俩拿自己的小枪和小魔互比，还真是让人记忆犹新。您所说的"凹点系统"是火纹系列惯有的系统，角色升级时能力值上升的种类和多少的不确定性本就是火纹系列的一大特点，这个不确定性可以让玩家每一次玩的手下的人物都与前一次玩有着细微的差别。为此，许多玩家特意针对每一代火纹游戏中影响这个随机值的要素（也就是通常所说的"乱数"）进行分析和计算，一般到最后都能总结出不少规律并得到一个比较准确的乱数与人物成长计算公式。这样，玩家只需根据这些规律和公式执行相应的操作就能使升级时的获利最大。不过这些规律也只是相对的，只能提高几率，并不能完全保证成功，所以S/L大法仍然得必备。影响乱数的要素很多，影响的大小也不尽相同，此外每一代作品中凹点的研究几乎都是自成体系的。具体到圣魔该作的凹点系统研究，也需要花费相当的篇幅来加以说明和解释。上面这段文字龙哥只能在热线中给你大概的介绍一下凹点系统的基本原理，具体的研究您可以参考更专业的文章，《掌机迷》上应该会有相关文章，您不妨借鉴一二。

周边 **Q** 最近我想把自己电脑里的一些电影下到XBOX硬盘中去看，可是这些电影格式都不统一，像RM、RMVB、AVI等等，请问龙哥XBOX上有没有什么比较好的播放软件能全制式通吃呢？

（上海 蔡忍龙）

XBOX上的多媒体播放软件自然首推XBMP了，这款软件功能非常强大，用来看电影很合适，是大多数XBOX玩家的首选。不过有一点也需要相当注意，那就是擅自改动XBMP中的设置的话有可能出现许多比较麻烦的问题，所以如果对XBOX DIY不是很熟悉的话建议使用默认设置就行了。另外如果您在XBOX上玩LINUX的话，上面也有附带一款这种播放软件，虽然功能比XBMP弱上不少，不过"安全性"就要强许多了。

游戏 **Q** 龙哥，我最近买了一张最终幻想10的英文版，这两天刚玩到打败了那个Seymour，可是后来一出去就发现外面的冰桥断了，好像和在以前那些寺庙中一样得通过摆放水晶球来解开谜题，可是我怎么做都搞不定，所以想请龙哥指教指教。另外，我买的这张游戏碟（D的）封面上写着"完全爆机版"，不知道是什么意思？SQUARE·ENIX有出过这个版本的FF10吗？

（湖北襄樊 柃雪冲）

FF10里面的谜题其实都挺简单，您现在玩到的那个地方如果龙哥没有记错的话应该得这么做：首先将中间那个可移动的石碑往右推，其会滑到右边的冰块处停下，再过去将其往屏幕的上方推，石碑就会往上滑到下一个冰块处并一直下滑到下一层。接着到这一层中间的那根柱子处取下绿色的晶球，从石碑刚开出的路下去：这里左边墙上有两个孔，将绿晶球放在最边的孔内，这时左边的柱子会向上升起连接上最左边的冰桥。回上层，取出最右侧的白晶球，安放到下层的石碑上，再将其往右推就会连接上最右边的冰桥。再回到上层，取出上方的白色晶球安放在中间取出绿晶球的柱子上即可将冰桥全部连接好。至于您所说的"完全爆机版"应该是SE在02年1月推出的国际版，D商之所以在封面上加这个标注，无非是个噱头而已。

硬件 **Q** 1、我朋友有一台老型号的PS2，就是1万早期型号，请问它是否和现在的3万系列和5万系列的功能差不多呢？它是否都兼容目前PS2和PS游戏呢？2、龙哥，照目前形势，暑假还能不能买XBOX，我们这里的XBOX为14XX到15XX多，是否合理，我怕没买多久就被XBOX360和其它一代主机淘汰？请龙哥务必答复我，谢谢您了！

（安徽省马鞍山 孙剑）

其实单就玩游戏这个功能上而言，早期的PS2与之后推出的各版本相比并没有多大区别，1万系列当然兼容目前的PS2游戏，至于PS游戏，当年PS2发售之初就一直宣传的向下兼容性，所以完全没有任何问题。1万系列与3万和5万系列的区别，主要在于1万系列以前连接网卡采用的是PC插槽，到了3万系列以后，PC插槽则改为硬盘扩展槽，用以对应PS2硬盘，所以如果我们现在想给PS2加装硬盘的话，3万以后是可以直插的，而1万系列则需要外置才行。另外，在媒体支持方面，1万系列只能对应DVD-ROM和CD-ROM，到了30000时增加了对DVD±R的支持，不过直到5万系列才开始能够读取DVD±RW。其实在硬件性能变动方面，早期的PS2与后来的版本相比还有许多不同之处，基本上每次索尼推出新的一系列版本号都会对主机做或多或少的变动，但真正比较重要并对玩游戏有点影响的其实也就只有上面所说的两个方面而已；2、买XBOX犯法吗？没有吧，所以没什么能不能的，想买就买。您们那的价格差不多，可以接受。如果担心被新一代主机淘汰的话，那就再等一等，反正XBOX360年底就会推出。虽然微软的意思XBOX360将兼容XBOX上最畅销的游戏，但那些不是最畅销的XBOX游戏未必就不在向下兼容之列。退一步来讲，即使XBOX360的向下兼容真的有限，起码龙哥能够向你保证，你想玩的那些游戏是绝对不会得不到体验的。当然，以上的建议是建立在您准备玩Z版的基础上，因为如果想玩D版的话，年底推出的XBOX360，其改机芯片的推出可能需要再等上一段时间。



都是光头惹的祸

Hardware

在部队时购入一台PS2——39007使用了两年了，我从来也没拆开过，玩的时候非常小心(不超过四小时)，没有出现任何读碟困难的情况，但自我感觉机器里面的灰尘一定很多，我应该打开来清理一下吗？还是等读碟困难时再清理？第二个问题，我听我的朋友说39007这个型号有中文菜单，可我的机器怎么没有，电源是110伏的，在我选择语言时，德语、意大利语、英语都有，可就是没有中文菜单，这是怎么回事？第三个问题，电软我是从去年开始买的，有些游戏的攻略没有，《最终幻想10》中，我玩到了在飞空艇上打"辛"时，我死了很多次了，打到一定程度"辛"一张嘴发动攻击时一下就游戏卡死了，我的召唤兽并没有收集全，对游戏有影响吗？ **（吉林 孟宪宇）**

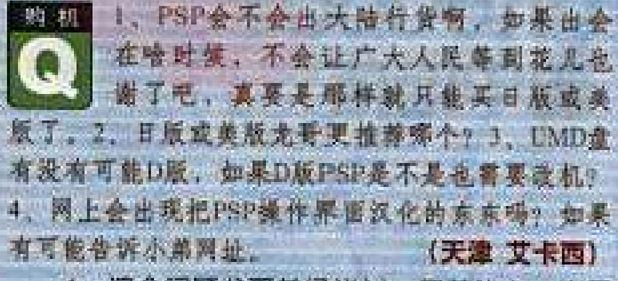
对于使用了两年的机器，如果可能的话最好拆机进行一次比较彻底的清洁，当然不能等到读碟困难时再做清理，提前预防永远是第一选择。电器在使用过程中本身就容易吸引环境中的灰尘，而PS2的"吸尘能力"在三大主机中又是"首屈一指"的强，相信这时你打开机器的话一定会发现内部已经附上了相当厚的一层灰尘，尤其是PS2的风扇上，多半已经脏到让人恶心的地步了……39007是台湾省版，电压确实是110伏得另接电源，不过菜单应该是中文的。龙哥建议您不放盘开机，进入记忆卡管理画面前查看主机版本是否39007。FF10的问题，是D版盘质量的问题，与游戏无关，与召唤兽的收集更加无关，建议换张盘试试。

周边 Q 本人于3月底入手PSP一台，拿到机子后第一感觉就一个字"爽"，废话就不多说了。我想用PSP下载MTV，但不知要怎么下，只会下MP3，整天看PSP心里急啊！请帮忙回答。还有我想问一下一般500MB的储存卡多少钱，能下几首MTV。最后祝龙哥身体健康，电软越办越好。 **（陕西宝鸡 007）**

想用PSP看视频的话需要先转成PSP相应的MP4格式，然后再放到VIDEO目录下就可以了。现在500MB的记忆棒大概需要600人民币左右——视当地JS而定，目前市面有假货，购买时请注意鉴别。能下几首MTV就得看您的压缩比例和视频长度了，还有PSP上面那叫记忆棒，不是储存卡。

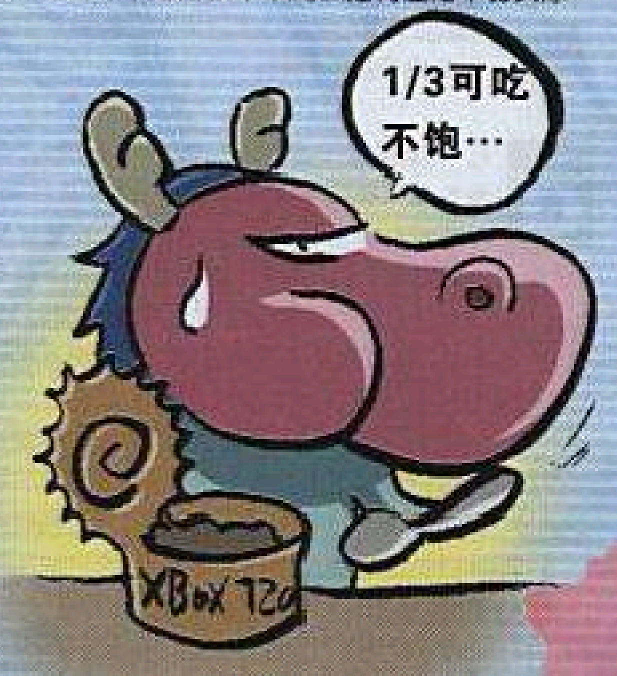
游戏 Q 关于龙珠Z3，我有几个问题想要请教一下：1、在进入游戏并进入DU模式时选人前，在屏幕中下方有一方框，里有4个标题，第一和第二标题均为通关模式！！第三、四小标题更令人不解，望龙哥能一一解释。2、DA是什么意思？乱入呢？以在DA中如何输入密码呢？3、"セルツニゲ"此日语是何意？有何用处呢？会员（フラツク）此日语又是何指？有何用处呢？4、08期《电软》讲"其他角色出现条件"栏里，有两个令人不解，如①"超级赛亚人悟吉塔，悟空DU将布罗利打倒后在天下一武道会中将悟天克斯打败"这里悟空将布罗利打倒是否用集齐龙珠？再后来就是是否直接VS悟天克斯，还是战前再做点什么？②"悟吉塔（电影版）悟空/贝吉塔，XXDU，击破一星龙，收到来自悟天克斯的挑战状，战斗前入手"这里是否先去击破一星龙？收到来自悟天克斯的挑战状不是战前入手是否不用战斗，直接看完动画即可？ **（甘肃兰州 张凯）**

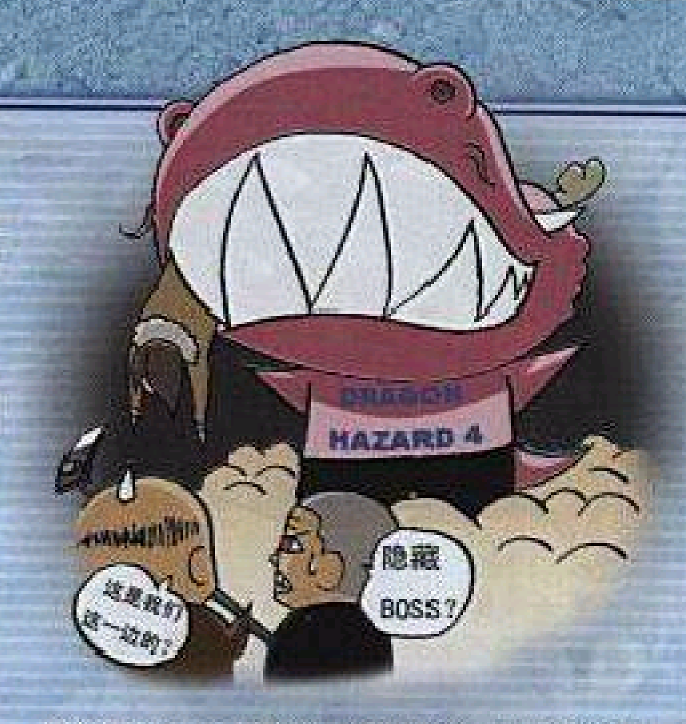
1、四个选项从上到下依次是"开始"、"继续"、"角色数据初期化"和"附加资料"；前两个选项就不用我解释了吧，"角色数据初期化"其实就是抹去之前你修炼的某个角色的能力记录，从头开始修炼，如果对自己之前能力分配不满意的话可以使用该选项，在"附加资料"中则是查看原作再现完成度等相关资料的地方；2、DA是DRAGON ARENA（日语为ドラゴンアリーナ）的缩写，要打出该模式，需要将DU中的所有人物（包括追加角色）的剧情至少全部完成一遍后才会在主菜单最下面出现，在该模式下，玩家可以自由选择从LV1到LV99的角色与之进行对战，而所谓的"乱入"就是指当玩家在DA中与特定级别的特定人物对战时有一定几率发生的其他角色突然进来代替原有角色与玩家对战，打败他们会有特殊奖励。在DA选对手画面时按一下SELECT键就会弹出一个密码输入框，正确输入密码的话会开启隐藏人物；3、"セルツニゲ"即"沙鲁的游戏"，是天下第一比武大会中的隐藏高阶模式，"会员（フラツク）"则是最高等级的会员卡级别，从低到高依次是白银、黄金和黑色（即フラツク），影响到玩家可以在商店中购买的胶囊种类；4、关于这两点，龙哥认为研究中已经写得很清楚了，您只需按照相应步骤完成所提到的要点即可，那些都是必须条件，至于其他比如"集齐龙珠"等任务完全看您的个人喜好。最简单的办法，您试着打一遍不就完了吗？攻略和研究是提示用的，而不是让您照着它们一个字一个字地去打。



购机 Q 1、PSP会不会出大陆行货啊，如果出会在啥时候，不会让广大人民等到花儿也谢了吧，要是那样就只能买日版或美版了。2、日版或美版龙哥更推荐哪个？3、UMD盘有没有可能D版，如果D版PSP是不是也需要改机？4、网上会出现把PSP操作界面汉化的东东吗？如果有可能告诉小弟网址。 **（天津 艾卡西）**

1、这个问题龙哥曾经说过，目前为之，索尼都绝没有在任何场所、任何地点公开发布甚至只是无意中透露过有发售大陆行货版PSP的意向。再看看之前大陆行货版PS2的"下场"，所以对于大陆行货版PSP的发售，我们虽然还不至于消极到绝望，但起码不用在今年年内去抱有任何不切实际的幻想了；2、无所谓更推荐哪个，反正哪个版本的机子都是所有PSP游戏通吃的，硬件性能从目前来看也没有什么差别。龙哥个人比较推荐港版，性价比高，不过可惜的是游戏店中的港版PSP货源很少，一般情况下很难买到；3、之前龙哥曾在热线中提及过已经有人放出过PSP的ISO镜象文件，截止现在据说已经有将近六十个PSP游戏被破解出来并可通过记忆棒存储并进行游戏；4、没有。





杂谈 Q 1、到底神游公司什么时候才能推出行货NGC？IDS呢？行货NGC价格会是多少？2、CAPCOM为什么会推出PS2版生化4呢？当我听到这个消息时真是气愤。3、最近生化4攻关中，虽然家中没有HDTV，但31寸电视也够享受了，问一下有没有什么偏方赚大钱？缺钱ing。4、生化4目前销量是多少？这样的神作不会因为NGC而销量惨淡吧？5、为了生化4我把日版NGC装了可读美版游戏的芯片，游戏时很正常，但有几次里昂和萨拉比在对讲机中对话时没有声音，怎么回事？会不会是芯片的问题？应该没什么大碍吧？ **（FARMER 徐麦）**

1、行货NGC一直没有新消息发布，至于IDS只知道在7月份发售，具体价格未知，首发两款游戏："直感一笔"和"触摸瓦里奥制造"；2、还能有什么了不起的原因？钱呗！没看见当初CAPCOM宣布GC独占的五款游戏虽然素质都不错，但销量也都是同样惨淡吗？再不转移阵地，估计大家只能坐地上喝粥了。这种事，玩家无奈，可有的时候相信厂商更无奈，毕竟人家得活命不是？3、二周目后将红、黄、绿三种草药组合后拿去卖，赚钱会比较快，一周目时由于黄色草药得留着自己用，所以不适合此法；4、生化4全球销量已经突破123万套，其中北美66万、欧洲36万、日本21万，对GC而言，已经相当不错了；5、没事，放心。

硬件 Q 刚入手的PS2 50006型又出了一点毛病，就是有时开仓放入光盘后不能正常读盘，进入红云状态，按出仓和复位都不灵，只有关掉主电源重开才能继续而又正常工作，问几家店内BOSS回答有的说是CD死机，也有说什么驱动器什么的坏了，要换需200多大洋，这弄得我吃不好睡不着，上课也听不好，救救我吧！还有为什么50006就D版更烧机，换光头能否改善？ **（天津 尚文雨）**

这个症状龙哥曾经也有听说过，应该是改机芯片的问题。如果您所说的情况不严重，发生频率小基本上不用担心，这个程度属于可接受情况。龙哥之前也说过，现在5W系列的PS2改机芯片虽然



三栖下午茶

香·醇·新·滋·味

舞-HIME

再回首，佳人仍在灯火阑珊处

当第26话《舞—HIME》忽然峰回路转的时候，很多观众大概在一边抱着电脑显示器大喊着"导演！你当我们是傻瓜啊！"，一边还内心窃喜地想，幸亏是HAPPY END。谁都没有想到在遭受到了诸多惨烈的命运和不该有的折磨之后，还能看到阳光下女生温暖的笑容以及男生随风飞扬的短发，就让欢乐恣意地爬上眉梢，就让幸福抚平过去所有的伤口。

当暴风过后，我还能在幸福的灯火旁，看到你俏丽的身影么？几乎没有人能预料这部动画的下一集该如何，几乎没人敢在这部动画未完结前拍着胸脯说自己已经预测到了结果，《舞—Hime》就是这样一部让你永远都不知道下一秒会发生什么的动画，最开始以为所谓的"13个公主"的宣传语也顶多就是一部泛泛的后宫动画而已，却没想到，竟然是一部如此精彩的动画大作！动画播映之后卷起的热浪让日本SUNRISE制作公司先是趁热打铁的推出了DVD，随后就马上宣布将在6月30日推出PS2游戏《舞—HIME · 命运的系统树》。游戏动画风格和动画版保持贴近，让玩家在玩游戏的同时也如在观看动画一样，不同版本游戏将赠送不同的特典赠品，甚至还有风华学园的校章，可见制作方真的是下了狠功夫，那么到底这《舞—Hime》是怎样的一个动画，会让如此多的人为之着迷呢？

鸨羽舞衣，从入学那天起就没安生过的悲惨命运的女主角，也许还是传说中的天煞孤星，所到之处，虽然没有寸草不生，但是却也是麻烦不断。原本以为转学的时候走水路会比较安全，却不想半路捡了美袋命这个大麻烦，还造成了所乘坐的船被人一劈两半，如果这事是发生在冬天，准保被人当成泰坦尼克第二次沉没。

喜欢舞衣的理由









被黑头发的女子警告绝对不能去风华学院上学的鸨羽舞衣醒来的时候，发现自己已经身处学院当中了，想抽身离去恐怕已经是不可能了，那么干脆就硬着头皮坐下来，看看接下来会发生什么事情呢？

黑发的女子，乃是本学院里的风云人物——玖我夏树，不知道是出场的时候过分拽以至于制作方害怕太刚强的女人没有男人缘，所以总是让她适当适时地出丑，无论是性感的内衣，还是被风吹起的裙角，对比起开始的"你将手一挥，狗就向北追"的帅气，后面的频繁的出糗反倒让人觉得她更可爱了一些……

美袋命，这个动物性强过一切的女生，这个贪吃如命对舞衣有着强烈的恋母倾向的女生，（难道是因为舞衣傲人的身材么？嘿嘿……）这个思想单纯发育迟缓的女生，一切都是因为当初舞衣在海面上救了美袋命，结果才惹祸上身，而谁也没想到这个走到哪都带着长剑的女生，苏醒过来做的第一件事情就是把这艘客轮拦腰斩断，很难想象一向给乖乖女做声优的清水爱是如何张大嘴巴为美袋命挥剑斩客轮的时候配音的，不过不得不佩服日本声优的本事。

美袋命的出现只是一个引子，她不仅给舞衣带来了一连串的麻烦，还让舞衣发现了自己身体内一直隐藏的能力。

都说是三个女人一台戏，现在三个女人齐了，戏也随之开始了，风华学院没有所谓的什么五芒星结界，更不是什么世界的中心，但是这里却有着一个关于"公主"（HIME）的传说，而舞衣、命、夏树无一例外的都是"HIME"，集合了校园，战斗，变身，以及召唤灵兽，《舞—HIME》几乎集合老套的魔幻少女漫画里所有能找的噱头，如果才开始的时候故事还是那种"公主，就在学院中间"的推理类的动画，那么直到日暮茜这个纯洁的如小白花一样的女生发现自己是HIME的时候，故事就已经掉入了悲剧笼罩的氛围里。只想做一个普通的女孩子，"拯救世界什么的，与我有什么关系"，而偏偏就是这样的一个平凡的女孩子，命运却偏偏选择了她做HIME，就在小茜终于战胜了怪兽，也获得了男友的支持之后，有着美妙歌声的艾莉莎，以及她的随从深优的出现让故事有了一个近90度的偏折。就在深优利落地将小茜的召唤兽杀死后，让人没想到的是……小茜的男友忽然痛苦地倒地，烟消云散。



原来HIME的守护兽被杀死，那么她最珍视的那个人也将随之消失……

在每个人的心里其实都有那么一个对自己来说是最重要的人吧？有些人甚至哪怕自己都可以去死，也不希望自己最重要的人为自己受到那么一丁点伤害。人的心总是脆弱的，而那个最重要的人，就是所有人的死穴。也许直到这一刻起，《舞—HIME》才进入真正的剧情，面对你所重视的那个人，为了守护你所珍视的那个人，是不是就可以去对别人妄加伤害呢？是不是就可以为了自己和自己所宝贵的人而不顾一切呢？

帝释天说"为了守护我想要守护的人，即使是星星的轨道！我也要改变它！"草稚对猫依说"不能杀人，因为有人会伤心"，然而这不是《圣传》也不是《X》，就在大家还信誓旦旦地说着绝对不对自己人出手的时候，一点小小的计谋，一丝淡淡的怀疑就能让众多女孩子才缔结的联盟彻底瓦解，说到底，谁都希望自己心里最珍视的那个人活下去吧……

无论是雪之对遥的崇拜，还是静流和夏树之间的羁绊，无论是修女紫子为了爱人而做的决定，还是晶和巧海的相互依偎，HIME之间的战争，女孩与召唤兽之间的战斗，只能用惨烈来形容，为什么我们不能共存，难道只是因为你为了保全那个对你来说最重要的人，所以就可以去伤害别人，让其他人心痛么？

正值花季的少女，在朋友之间同室操戈中开始了彼此的成长。这其中经历苦难最多的——就是舞衣，失去了自己最至爱的弟弟，失去了一直当自己是全部的美袋命，甚至还要和诗帆彼此战斗到只剩下最后一个人，而无论她们谁赢谁输，那个她们两个人都一样喜欢的佑一都会因为一方的失败而消失……

古老难解的三角恋的谜题，在尾浦由记悲怆的音乐声中骤然有了结果，几乎失去了全世界的舞衣又该怎样面对明天的朝阳？

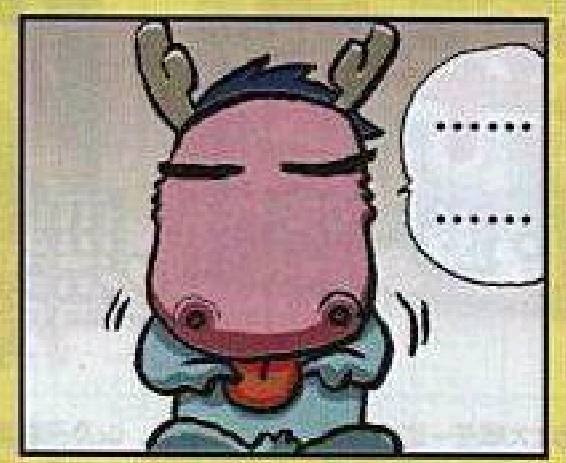
《舞—HIME》的每一集都牵动着无数人的心，在早看过了《圣传》最后死光光的结局后，在早经历过CLAMP大姐姐让天龙地龙互砍，最后两个人PK之后，我们以为世上应该没有比这再惨烈之事，然而《舞—HIME》却着实让我们知道了什么才是"最惨烈、最不幸"，原本以为结局会是舞衣擦干脸上的泪水，经历痛苦的少女终于成长，踏上了孤独的复仇之旅最后拯救世界和人类。可让人万万没有想到的是，最后却在结尾的瞬间，剧湖的峰回路转，所有的人复活，好人永远是好人，坏人最终还是坏人，于是好人打倒了坏蛋！我们胜利了！？《舞—HIME》居然是一个没有死人的动画？？所有的人都复活了！一直在幕后的风花真白使用了超级强大的法术，召唤回了所有的公主，复活了每一个人。虽然很让人质疑她要是有这么强大的能力早怎么不使用，不过没有人死亡，没有人伤心，不再有痛苦的伤心和别离，这个应该是最好不过的结局了吧？

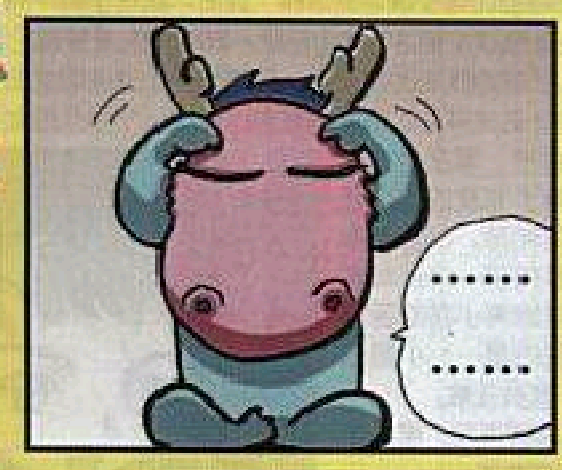
让阳光变成丝线洒在肩头，让微笑汇成河流环绕身旁，再回首，我仍旧希望看到，女孩站在灯光下，幸福微笑的样子。

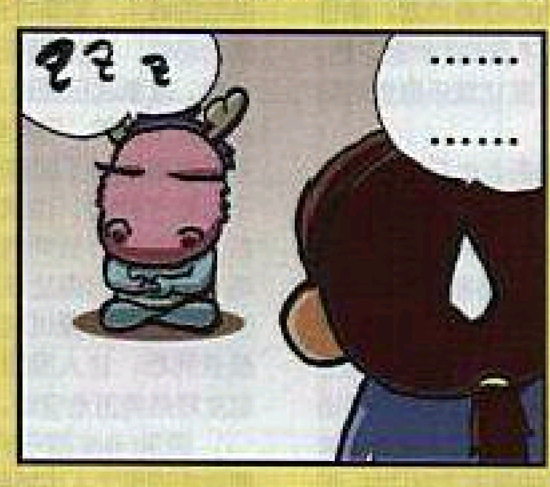
□文／小李飞猪　责编／飞月

冥想









已经比较完美，但没有绝对的事情，少数情况下读不出碟只需重新开关电源即可，这是很正常的，不必担心。不过要是这种情况经常发生，已经影响到正常游戏的话就真得去游戏维修店看看了。但是绝对不会是JS们所说的什么驱动器烧了、CD死机之类的原因（后者龙哥根本都没听说过）。5W烧机确实与索尼采用了廉价光头有关，但还受许多其他原因的影响，不是换光头就能完全解决的事。要想避免烧机，关键还是得爱护主机，不要长时间游戏——条件允许的话不改机玩Z版自然完全不必担心，而且烧机现象是个别情况，安心游戏即可。

购机 Q 小弟今天高考，考完了就解放了，所以暑假想入手一台7万型PS2，最后159期电软上看到亮银色PS2，请问什么时候大陆会有卖的？大概要多少钱？还有，7万型PS2会不会像5W那样推出行货改机？会的话要什么时候出？我还有一个建议，每期电软的回函卡的正面是每个栏目的评价，上有"满意"、"不满意"两个选择，我觉得这太过……是否考虑加一项"一般"或什么的，如果我们对某个栏目即不是满意，也不是不满意，我们就无从选择了，这个建议与"热线"无关，还请百忙之中的龙哥见谅。

（湖北武汉 XLOUD）

亮银色7万型PS2早已于5月13号正式发售了，这次一共推出了70003英国版、70004欧洲版以及70008俄罗斯版三个版本的亮银色主机。一直以来，欧版与英国版PS2由于制式和货源等方面的原因，在我国流通的数量较少，至于俄罗斯版就更不用说了，相信即使去年龙哥曾经在热线中特意提及过此事，了解的玩家也不多吧。可以说，现在在我国，只有极少数的游戏店才会有这批PS2的备货，大多数的游戏店中是很难买到的，即使要买相信也得提前预订，何况龙哥认为这批机子的收藏性其实并不高，而且实际使用起来也不如其他版本方便，所以不是很推荐购买。至于7万型的行货PS2，龙哥个人以为完全没希望。您提的这个建议不错，我们会考虑进行改动，非常感谢。

硬件 Q 1、XBOX360的手柄可以直接玩XBOX上的游戏吗？2、前几期的电软上说，微软会推出两个版本的360，其中豪华版的听说可以玩PC上的游戏，是真的吗？3、第5期的电软上说过，行货版的XBOX360是一定会推出的，那微软那边有没有关于行货版360的消息呢？行货主机会有黑色的吗？4、美版的360主机的换成人民币应该是多少？5、像生化、合金这样的大作的续集会在360上推出吗？

（黑龙江嫩江县 叶枫）

1、目前只能确定XBOX上的手柄可以用来玩XBOX360上的游戏，至于XBOX360专用是否对应XBOX，则还很难说。2、不知道您是在哪一期电软上看到的？根本没有这个说法。XBOX360可以很方便地从PC上移植游戏过去，但并不代表其可以直接玩PC游戏，这是两个概念。XBOX360会不会出豪华版是一回事，但是您所谓的豪华版XBOX360可以玩PC游戏一说，不管是从硬件性能、市场营销策略还是逻辑上来说都是说不过去的；3、只能再次纠正您，我们说的是行货版XBOX，而不是行货版XBOX360，这完全是两码事！前者应该已经没有多大疑问，后者微软到现在根本都没有提及过。XBOX360标准色是白色，虽然微软提倡新主机面板DIY，但全机黑色的可能不大，更甭提是您所谓的行货XBOX360了。说到这，龙哥认为您看书时真得认真一点，虽然只是几字之差，意思可天差地远，这个毛病很不好，一定得改。4、比较可信的价位应该是299美元，按照目前的汇率计算，折合成人民币大概是2450左右；5、可能性不大，事实上BH和MGS系列只有MGS2本质出过XBOX版，后续作品登陆360的可能很小。虽然在本届E3中微软获得了由大牌游戏制作人坂口博信、冈本吉起等人各自成立的新游戏公司的大力支持，更得到日本顶级游戏厂商SQUARE·ENIX的支持，但这并不意味着BH和MGS这样的游戏也会如此。

硬件 Q 请问龙哥我可以用等离子电视机玩XBOX360的游戏吗？我家的电视机是日本松下TTH-42PA30C高清晰度等离子电视机，说明书上说此电视机不能用来玩电子游戏，安装人员（电视机）也说不能玩游戏，否则会出现记忆残像！这实在太可怕了，请龙哥一定要帮我一下，谢谢！

（天津 张达）

一般来讲，用等离子彩电玩游戏确实会对电视本体产生一定的影响，但是情况应该不至于像您电视说明书上写得那么夸张。为此龙哥特意去日本松下的网站查了一下，没有发现任何关于这一点的警示信息。根据龙哥的经验，说明书上之所以这么写可能是为了全面起见，提前这样提示了的话，就像很多产品的包装袋上往往印有"请不要把袋子套在儿童的头部，以免窒息"这类警告一样。准确的来讲，玩游戏对等离子彩电的影响肯定比用电视看碟来得要大，所以松下公司写了这样的话，以免更多的纠纷产生，不过请放心，用等离子彩电玩游戏是肯定可以的，电视也绝对不会因此而减寿很多。具体到您那台电视，据我所知对新型号的影响很小，对老型号的影响则会大一些。像您的松下42PA30C有两种屏，分辨率是不同的，一种是800，一种是1024，后者即是新屏，不过两种型号都是42PA30C，价格就肯定不同了。

PS2不读碟故障修理一例

Hardware

我刚过两岁生日的PS2近日突然哑火，未受激烈撞击，现在只读一张网球游戏，其它碟几乎放进去后，都在PS2的开机画面过后陷入死一般的寂静，光头也不转，我想是否光头角度出了问题，读不到碟还是改机芯片出问题？这机子有过类似前科，当时只读实况，我就打开主机除尘，动动光头，它就好了，直到近日又出现，我就再来一遍，它又好了，不过这次好的持续时间是大打折扣，从一星期到几天到几小时，到现在是怎么摆弄都没起色，我写信给龙哥请教您，我怕毫无准备地拿去修被JS宰，因为卖我机子的店早已不幸易主，没有保修什么的，我过年时曾有过类似经历，当时我的DVD机坏了，也是不读盘，我就拿去修，结果JS趁我不注意轻轻碰了一个光头（我感觉）它就好了，还向我要高额的修理费，使我郁闷了很久，我怕这次也发生这种情况，所以先请龙哥指点一下。

（北京 林毅）

是停止在蓝色七球画面还是红屏？好像最关键的地方您没能描述清楚。不过从您爱机的出问题历史来看，应该是以光头出问题的情况居多，估计还是需要对光驱部分进行彻底清理。建议您把机子拿到修理店先让修理人员更换光头试机，如果一切正常，即可排除主板和芯片出故障的可能。接着清理光头物镜、透镜及折射镜后再试机看看，这时多半应该没有什么问题了。如果还是挑盘，可以再试着调节光头高度和支架高度，要是仍然无效的话建议更换折射镜试试，到这个地步故障应该差不多就能完全排除了。如果是以上过程和修理步骤能搞定的话，修理费用不应超过50。



舞-HiME

再回首，佳人仍在灯火阑珊处

当第26话《舞—HiME》忽然峰回路转的时候，很多观众大概在一边指着电脑显示器大喊着"导演！你当我们是傻瓜啊！"，一边这内心窃喜地想，幸亏是HAPPY END。谁都没有想到在遭受到了诸多惨烈的命运和不该有的折磨之后，还能看到阳光下女生温暖的笑容以及男生随风飞扬的短发，就让欢乐恣意地爬上眉梢，就让幸福抚平过去所有的伤口。

当暴风过后，我还能在幸福的灯火旁，看到你俏丽的身影么？几乎没有人能预料这部动画的下一集该如何，几乎没人敢在这部动画未完结前拍着胸脯说自己已经预测到了结果，《舞—Hime》就是这样一部让你永远都不知道下一秒会发生什么的动画，最开始以为所谓的"13个公主"的宣传语也顶多就是一部乏乏的后宫动画而已，却没想到，竟然是一部如此精彩的动画大作！动画播映之后卷起的热浪让日本SUNRISE制作公司先是趁热打铁的推出了DVD，随后就马上宣布将在6月30日推出PS2游戏《舞—HiME · 命运的系统树》。游戏动画风格和动画版保持贴近，让玩家在玩游戏的同时也如在观看动画一样，不同版本游戏将赠送不同的特典赠品，甚至还有风华学园的校章，可见制作方真的是下了狠功夫，那么到底这《舞—Hime》是怎样的一个动画，会让如此多的人为之着迷呢？

鸨羽舞衣，从入学那天起就没安生过的悲惨命运的女主角，也许还是传说中的天煞孤星，所到之处，虽然没有寸草不生，但是却也是麻烦不断。原本以为转学的时候走水路会比较安全，却不想半路捡了美袋命这个大麻烦，还造成了所乘坐的船被人一劈两半，如果这事是发生在冬天，准保被人当成泰坦尼克第二次沉没。

喜欢舞衣的理由









被黑头发的女子警告绝对不能去风华学院上学的鸨羽舞衣醒来的时候，发现自己已经身处学院当中了，想抽身离去恐怕已经是不可能了，那么干脆就硬着头皮坐下来，看看接下来会发生什么事情呢？

黑发的女子，乃是本学院里的风云人物——玖我夏树，不知道是出场的时候过分拽以至于制作方害怕太刚强的女人没有男人缘，所以总是让她适当适时地出丑，无论是性感的内衣，还是被风吹起的裙角，对比起开始的"你将手一挥，我就向北追"的帅气，后面的频繁的出糗反倒让人觉得她更可爱了一些……

美袋命，这个动物性强过一切的女生，这个贪吃如命对舞衣有着强烈的恋母倾向的女生，（难道是因为舞衣傲人的身材么？嘿嘿……）这个思想单纯发育迟缓的女生，一切都是因为当初舞衣在海面上救了美袋命，结果才惹祸上身，而谁也没想到这个走到哪都带着长剑的女生，苏醒过来做的第一件事情就是把这艘客轮拦腰斩断，很难想象一向给乖乖女做声优的清水爱是如何张大嘴巴为美袋命挥剑斩客轮的时候配音的，不过不得不佩服日本声优的本事。

美袋命的出现只是一个引子，她不仅给舞衣带来了一连串的麻烦，还让舞衣发现了自己身体内一直隐藏的能力。

都说是三个女人一台戏，现在三个女人齐了，戏也随之开始了，风华学院没有所谓的什么五芒星结界，更不是什么世界的中心，但是这里却有着一个关于"公主"（HIME）的传说，而舞衣、命、夏树无一例外的都是"HIME"，集合了校园，战斗，变身、以及召唤灵兽，《舞—HiME》几乎集合老套的魔幻少女漫画里所有能炫的噱头，如果才开始的时候故事还是那种"公主，就在学院中间"的推理类的动画，那么直到日暮茜这个纯洁的如小白花一样的女生发现自己是HiME的时候，故事就已经转入了悲剧笼罩的氛围里。只想做一个普通的女孩子，"拯救世界什么的，与我有什么关系"，而偏偏就是这样的一个平凡的女孩子，命运却偏偏选择了她做HiME，就在小茜终于战胜了怪兽，也获得了男友的支持之后，有着美妙歌声的艾莉莎，以及她的随从深优的出现让故事有了一个近90度的偏折。就在深优利落地将小茜的召唤兽杀死后，让人没想到的是……小茜的男友忽然痛苦地倒地，烟消云散。

原来HiME的守护兽被杀死，那么她最珍视的那个人也将随之消失……

在每个人的心里其实都有那么一个对自己来说是最重要的人吧？有些人甚至哪怕自己都可以去死，也不希望自己最重要的人为自己受到那么一丁点伤害。人的心总是脆弱的，而那个最重要的人，就是所有人的死穴。也许直到这一刻起，《舞—HIME》才进入真正的剧情。面对你所重视的那个人，为了守护你所珍视的那个人，是不是就可以去对别人妄加伤害呢？是不是就可以为了自己和自己所宝贵的人而不顾一切呢？



帝释天说"为了守护我想要守护的人，即使是星星的轨道！我也要改变它！"草稚对猫依说"不能杀人，因为有人会伤心"，然而这不是《圣传》也不是《X》，就在大家还信誓旦旦地说着绝对不对自己人出手的时候，一点小小的计谋，一丝淡淡的怀疑就能让众多女孩子才缔结的联盟彻底瓦解，说到底，谁都希望自己心里最珍视的那个人活下去吧……

无论是雪之对遥的崇拜，还是静流和夏树之间的牵绊，无论是修女紫子为了爱人而做的决定，还是晶和巧海的相互依偎，HiME之间的战争，女孩与召唤兽之间的战斗，只能用惨烈来形容，为什么我们不能共存，难道只是因为你为了保全那个对你来说最重要的人，所以就可以去伤害别人，让其他人心痛么？

正值花季的少女，在朋友之间同室操戈中开始了彼此的成长。这其中经历苦难最多的——就是舞衣，失去了自己最至爱的弟弟，失去了一直当自己是全部的美袋命，甚至还要和诗帆彼此战斗到只剩下最后一个人，而无论她们谁赢谁输，那个她们两个人都一样喜欢的佑一都会因为一方的失败而消失……

古老难解的三角恋的谜题，在尾浦由记悲怆的音乐声中戛然有了结果，几乎失去了全世界的舞衣又该怎样面对明天的朝阳？

《舞—HIME》的每一集都牵动着无数人的心，在早看过了《圣传》最后死光光的结局后，在早经历过CLAMP大姐能让天龙地龙互砍，最后两个人PK之后，我们以为世上应该没有比这再惨烈之事，然而《舞—HIME》却着实让我们知道了什么才是"最惨烈、最不幸"，原本以为结局会是舞衣擦干脸上的泪水，经历痛苦的少女终于成长，踏上了孤独的复仇之旅最后拯救世界和人类。可让人万万没有想到的是，最后却在结尾的瞬间，刹那的峰回路转，所有的人复活，好人永远是好人，坏人最终还是坏人，于是好人打倒了坏蛋！我们胜利了！？《舞—HIME》居然是一个没有死人的动画？？所有的人都复活了！一直在幕后的风花真白使用了超级强大的法术，召唤回了所有的公主，复活了每一个人。虽然很让人质疑她要是有这么强大的能力早怎么不使用，不过没有人死亡，没有人伤心，不再有痛苦的伤心和别离，这个应该是最好不过的结局了吧？

让阳光变成丝线洒在肩头，让微笑汇成河流环绕身旁，再回首，我仍旧希望看到，女孩站在灯光下，幸福微笑的样子。

□文/小李飞猪 责编/飞月



GAME ARTS SHOW

游戏的静态视觉艺术尽汇于此

大墙画廊

大墙画廊最近收到的投稿中，采用邮件寄过来的方式又开始多起来了，都是因为小沛一时工作疏忽，没有将邮箱地址长期刊登在杂志上，于是给想要投稿的作者造成了一定的麻烦。从本期开始，投稿信息，以及奖励办法将长期刊登在栏目下方。



↑张郃 上海 蒋振华

堂堂一名魏国大将在你的手中彻底变成三国美女了，看起来和3代中的甄姬倒有几分神似。当然我这并不是批评你，有自己的想法总是好的。





↑追求真理与我的父亲 吉林 杨任众

你给画起的名字好奇怪啊，感觉像是继承父亲遗志的年轻科学家[illegible]下的感言。另外人物表情还欠缺一些霸气，太温和了。

↓娜可露露 武汉 俞翔

你的画很有气势，背景渲染得非常华丽，然而和最主要的人物相比，暗黑寺主的感觉太强烈了，在画人物上你还要多下功夫啊。



↓四代目 辽宁 消沉

四代目这个神一样的人物在你的笔下又有了别样的潇洒。这幅作于2003年12月的画稿你是怎么找到的？我还真怕读者误会是我小沛的工作疏忽呢。



↓白夜协奏曲 未知 无名

小沛现在实在是很头痛看到投来画稿却又不署姓名和地址的作者，特别是画得还不错又不忍弃用。那就麻烦这类作者和我联系吧。



→冒险奇谈 山东 haoju

你的画线条清新，没有过多的修饰，然而却抓住了原画中人物的最主要特征，有原创的感觉又能让人一眼看出你作画的主旨。



投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：luckyman522@sohu.com 刊登稿件奖励办法：一般画稿40元至100元人民币不等，获奖画稿120元人民币。

GAME BAR

闲聊游戏吧

临发工资前的最后一个周末，我漠然地看着干瘪的口袋，自己这个月的钱都花到什么地方去了？

但这个没钱的周末，正好给自己一个好好在家爽游戏的机会和理由，yeah，没有加班，没有人打扰。

我当机立断跑去商场拎了数包泡面回家，打扫房间，沐浴焚香，然后一脸虔诚地打开电视和主机，坐了下来。我望着眼前的手柄，突然有了一种要落泪的感觉，于是赶紧用手去抹，但泪水这东西你越擦它越来精神，无可抑制地就流淌出来——不可否认我先撕开泡面的辣酱包是一个很严重的失误。

本期的主题第一次是如此"正统"——游戏！看看七到九月，还有什么好说的，让我们欢呼吧！

□唯夜

洛克人ZERO，并非从零开始

这个金发飘飘、手舞光剑、所向披靡的英雄已经在封印中沉睡了整整一个世纪。然而，当他面前的这个世界遭受邪恶势力侵犯的时候，他就会重新睁开双眼，在战火中书写一段新的传奇——这说的是洛克人ZERO系列的最初开局。说老实话，在众多的宏大叙事面前，这样陈旧且四平八稳的情节从理论上来讲已经无法吸引玩家们的眼球。然而，创设人员将这个开局巧妙地衔接在了"洛克人X6"的ZERO结局之后，这样一来，便从一开始便捕获了相当一部分洛克人X系列fans的心——站在巨人的肩膀上，你会看得更远；同样的道理，在一个已经获得成功的系列的基础上起跑，自然就会在起点上获得绝对的优势。

从X4到X6，CAPCOM在PS系主机上续写着这一系列的传奇。在这三部作品中，ZREO的故事在几乎不动声色的叙事中得到了充分的发展与递进，从一个登场多少显得有些突兀的第二主角到系列中不可缺少的元素（我至今都记得在X6中一开始没有见到ZERO时的那股莫名的失落），那把不停飞舞的光剑已经成为了ACT玩家心中一道不可磨灭的风景。

CAPCOM利用一个"出现、疑似死亡、再次出现"这样富含戏剧冲突的三部曲式的结构打造出了一个超级人气明星，接下来，顺理成章地，一个以ZERO为主人公的新系列——洛克人ZERO便孕育而生了。可以说，这个系列的诞生，既可以看作是CAPCOM的一次迎合消费者口味的纯商业行为，也可以看作是一种在ACT领域自觉求变的转型——当然，出于对游戏发展前景的角度来看，我们当然希望Z系列的推出更多是出于后者的原因。但即便是如此，在这次转型的过程中，还是有不少的问题暴露了出来。

Z系列对动作性和爽快感的苛刻要求是一贯的，然而，在这一系列中，玩家们却很难找到在X系列中全神贯注的感觉。暂且放下GBA的机能原因不谈，造成这种现象的一个重要原因，就是Z系列的人物造型。Z系列的形象设计已经脱离了X系列自从四代起便逐渐积累起来的硬派画风，转而采用了一种对人物相对低龄化的外形刻画。然而在这样的变化之下，游戏的背景世界观却没有作出相应的改变，而是继承了X系列一贯的严肃与厚重。这样情节发展的两个基本要素——人物与事件之间不够和谐的组合使得叙事的空间力度大打折扣，实在不得不说是一处遗憾。

在Z系列的第一作中，我们也看到了游戏制作人员表现出来的些许不自信，这种空虚的感觉，来源于对一个崭新作品前景未卜的合理担忧。因而，为了削弱这种不自信的空虚感，游戏制作人员便几乎是照搬了X系列中ZERO的一切经典要素。于是，并不意外，我们在Z系列中看到了三连斩，看到了残影冲刺，看到了原本属于艾克斯的蓄力枪攻击。这些经典要素的堆砌，虽然可以使洛克人的fans很快地上手这款游戏，但却影响了Z作为一个新系列所必须具备的创新要素。为了聚拢人气，Z系列的第一作甚至还搬出了艾克斯来吸引眼球，只不过，这个所谓的"一百年后的重逢"似乎并没有让所有的玩家满意——在游戏的末尾，化为精灵状态的艾克斯谈论（似乎在这里用抱怨这个词才更加合适）起了100年前（即X6结束的时候）ZERO选择了封印自己后，他在整整一个世纪中为了对抗狂暴化机器人而遭受到的痛苦——很难想象，这种近乎怨妇式的抱怨竟然会从艾克斯口中说出来。为了突出ZERO而不惜颠覆艾克斯的形象，这样的做法是否合理，显然还是很值得商榷的（最起码也要考虑一下艾克斯fans的心情吧）。

在保留了艾克斯系列基本游戏框架的同时，Z系列的制作人员却又刻意回避了一些在X系列中已经为玩家所认可的要素。然而同时，这种回避并不意味着彻底放弃，游戏制作人员只不过是将这些要素改头换面一番之后又重新加入了游戏中。这样只单纯停留在表面的创新，就像是一朵萝卜花，即使能够变化多端且看上去很美，其本质却也还是那根儿陈年的萝卜。举例来说，在Z系列的前几作中，游戏制作人员摒弃了原本在BOSS战胜利后获得一种特殊技能（也就是Z系列中所谓的EX技）的设定，却在X系列的基础上转而为ZERO设置了火、雷、冰等几种攻击属性，每击败一个BOSS之后便能获得一种相应的攻击属性。这样属性相克的攻击方式虽然勉强能算得上是一种创新，然而在脱离了多姿多彩的特殊技之后，势必会使整个游戏的爽快感与观赏程度大打折扣。

作品中的另外一朵大萝卜花便是EX技的设定，它虽然已经不再像X系列中那样成为BOSS战胜利后的奖励，但却以另一种姿态在Z系列的前三作中复活了——在满足一定的条件后便会习得，如冲刺攻击满多少次，前冲攻击满多少次……然而，这样的设定势必会使相当一部分数量的玩家（笔者便是其中之一）为了习得EX技而陷入重复动作的怪圈。这样的尝试，虽然在出发点上是好的，但是在操作中还是有一些需要解决的问题。

不过在这一系列并不能算成功的改变中，我们毕竟还是看到了一些闪光点：精灵系统的引入便是系列中最值得称道的创新之处。很显然，我们从它身上看到了一些X系列中艾克斯装甲收集的影子。然而精灵系统不但满足了玩家收集的乐趣，还同样加入了养成要素——收集、培养，然后在战斗过程中对玩家进行帮助。这个流畅的过程大大拓展了整部游戏的外延性。最难能可贵的是，夹杂在大量旧瓶装新酒的非彻底革新中，精灵系统并没有显现出与游戏的基本框架缺乏磨合的断裂感，而是与整部游戏很完美地融为了一体。它确实是一个让玩家们欣



喜的闪光点。

也许是太多似是而非的改变让CAPCOM的制作人员有些迷茫，于是在今年发售的Z系列第四作中，我们看到了一次最大程度上的回归——我的几个朋友在打穿这个游戏之后，都一致地向我表示这款游戏实在是“太像PS时代的X系列了”。确实，从种种在BOSS战后获得的似曾相识的EX技中、从被削弱的精灵收集系统中、从新增加的机甲强化的设定中，我们确实看到了太多过于明显的来自X系列的痕迹。

X到Z，从英文字母表上看，它们中间仅仅相隔了一个字母Y——它一头连着X，另一头连着Z，并最终将它们汇集到了一条直线上。至于这样一个殊途同归的过程是否是一件好事，这个问题，我想，只有未来的时间才能够回答。

毕竟，无论X或是Z，都还是尚在继续的传奇；所有的玩家，都希望能在ACT领域中，看见一场双星齐耀的风景。

□文/庄五弦

一小时的旅程

凌晨，我从梦中醒来，便再无法入睡。

爬出被窝，欲立于窗前潇洒地饮风，无奈不敌冷风刺骨，只得退避三舍，于是便注意到了静止于书桌上那润物细无声的CD机。

不知何故，我轻轻地从书橱里取出一张上面印有“异度传说~交响组曲”字样、旁边还有几个英文字母“Yasunori Mitsuda”的CD，整体显得花枝招展。我将其塞入CD机中，戴上耳机。

一般来说，写文章要先介绍一下时间地点人物，陷身末流文学愤青的鄙人当然不能免俗——Yasunori Mitsuda，光田康典，被称为日本游戏音乐教父的男人。

CD机显然是在运作中的，线控那泛着幽幽绿光的屏幕上的数字在一下一下地跳动，我的眼睛仿佛能透过黑色的机壳看到CD在顺时针抑或逆时针方向飞快而匀速地旋转着。

00:00 a.m. 第一首，钢琴曲。干净的旋律，清脆的声音，虽是从耳中输入的形式，却能使我的眼前浮现出如此抽象而鲜活的图像——那是一点点初识的新鲜，然后是无边无际的空虚。

我想起了初识光田、以及他的音乐的时候——我在QQ上与某玩友的一次交谈中，他这样问当时桀骜不逊的我：“你喜欢什么样的音乐？喜欢流行乐吗？”我不屑地回复道：“我不喜欢流行音乐。贝多芬，懂吗？我喜欢古典音乐。”而他的回复并没有表现出吃惊，反而让我感到疑惑：“是嘛，那我推荐你听听光田康典的音乐。”我好奇地问：“日本人？能做出动听的古典音乐吗？”

良久，他才回复了一句话：“你听了就知道了。”

00:03 a.m. 第二首，交响乐。这是一段激扬而起伏有致的乐曲，是游戏“异度传说”的开场配乐，各种乐器发出的声音碰撞或者交融，先是阵阵相见的感动，然后迈进一步掉进瞭不见底的深渊。

去年5月的某天，我在街头寻觅，寻觅新一期的《电新》杂志。就在功夫不负有心人，成功“捧得伊人归”的路上，我注意到了这期赠送的CD——光田康典倾心之作“异度传说~交响组曲”。这个曾有一面之缘的名字，引起了我的极大兴趣，回到家后的第一件事就是把这张盘塞入CD机中。奏响在耳畔的第一音是钢琴，2分30秒的美妙旋律已将人深深吸引，而接下来的一首交响乐，却用激扬的旋律震撼了我。一时间，我脑海中闪过这样几个信号：这才是新的开始，一个新故事的开始、一个新生活的开始、一个新旅途的开始。

从此，这张就算抛离开游戏也能让人陶醉其中的CD被我奉为经典，在网上，本人也开启并肩负了漫长而黑暗的搜刮光田音乐的“使命”。我心怀愧疚地对那位网友说：“果然，听了就知道了。”

00:19 a.m. 第六首，赞歌。整齐的和声，漂亮的美声，以及在教堂里常能听到的赞美语，高低有致，那是一种对某物油然而起的崇敬之情。

光田康典，被称为日本音乐教父，决非浪得虚名。就我个人而言，在一个素质优秀的日式RPG中，听到的却是这样正宗且品质超强的欧式古典风格配乐，并且能与游戏融合得如此天衣无缝，绝对会令人感到诧异。我自从听了光田的音乐，便一直为他的才华所折服，原先那种骄傲自负的个性也渐渐收敛。现在的我和其他人一样，喜则大喜，怒则大怒，只是常常在茫然的时候哼唱起光田的音乐。赞歌，真是一种人们自然地从心中发出的声音。

“现在，将来直至世世代代，我的灵魂将会永远称颂您。”

00:29 a.m. 第十首，提琴合奏。开始时的小提琴独奏，奏出的是缠绵；中段的中大提琴合奏，奏出的是悠扬；最后高潮部分的大合奏，奏出的是新的无奈与抉择。

当初中考的失败，让我意志消沉，脾气暴躁，甚至将其归罪于游戏。诚如我一直不相信自己会考进X高，我不再相信有谁能再带给我温暖。我远离游戏，不愿再提及游戏，远离所有人，似乎要逃避迟早要到来的开学。伴随在我身边的不再是众人的关注与支持、赞美与祝福，而改为我摔砸器物而发出的巨响。这样的日子持续了很久很久，终于在暑假里的某一天，我再度拿起CD机，再度放进那张CD。熟悉的音乐轻盈地穿过耳膜进入灵魂深处，震撼依旧，却是别样的感受。放下耳机后的我终于明白，考试失败的错，不在于游戏，而在于我自己无法把持游戏时间，从而影响了学习。

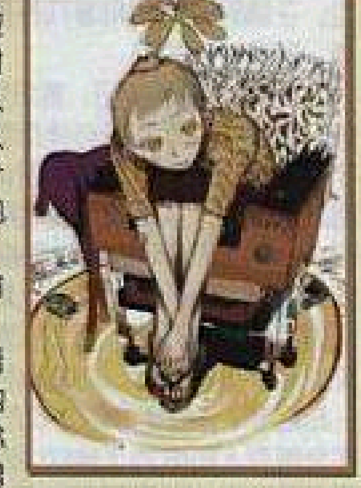
我需要的不再只是温暖，毕竟已经上了高中，要学会自制与坚忍。暑假过后，我进入X高，也重新拾起游戏，继续前行。

00:48 a.m. 第十七首，人声。这首歌叫《楠楚》，不像歌名，它其实是典型的欧美情歌，爱尔兰风笛的音色穿插在旋律里，展现出一种异域风情，然后是两种咏叹。

西方人唱“诉衷情”的歌喜欢放喉咙，就像喊出来的一样（举个例子：《When a man loves a woman》），这种唱法，在我眼里倒像是一种咏叹，是抒发自己对生活的真实想法，自然而令人感动。然而谱曲的毕竟是个日本人，亚洲审美所特有的细腻深沉被光田安插在歌曲旋律的每一个角落里。只要你有心去反复咀嚼每一个音符，就能感受到另一种咏叹，那是属于我们亚洲人的咏叹，准确地说是一种潜在的情感。如果常留意生活，我们或多或少可以从亲人或爱人的一个动作或者一句话语里感受到。我则常常在母亲的目光中感受到，不管是自己在中考前那“笑傲江湖”的状态，还是在中考失败后处于丧家犬般的窘态时，来自于母亲的那种深沉的感情没有过丝毫减弱。含蓄得好似来自远方，却从来不曾离开我的身旁。

00:58 a.m. 最后一首，钢琴。依然干净的旋律，依然清脆的声音。我放下耳麦，站起身来活动僵直的腰。这首钢琴曲是《楠楚》的钢琴版，我不知听了多少遍体验过多少回，早已将它铭刻于心。这不需再听就能感受到的旋律，那是一半忧伤，之后是一半希望。

我缓缓地走到窗前，冷风不再刺骨，原来上一次只不过是因为我刚从温暖的被窝中爬出，无法承受那样的温差罢了。我站在窗前，看着楼下那空无一人的街道，以及街边那各自为政却又相互照应的街灯。在这样的时辰里，路上一个行人都没有，但有一个人却在独自进行着一个属于自己的旅程。现在这个旅程即将结束，他却站在终点前不肯迈进。



我回到房间，看着线控那泛着绿光的屏幕上的数字，仍然在上下跳动。记得曾看过有人写道：“再没有任何一种乐器可以像钢琴这样，不需要人开口唱，就能把种种哀伤统统灌进听者的心里。”这首《楠楚~钢琴版》也一样，没有之前女歌手赐予的咏叹，歌声下隐含的苦楚一股脑儿地涌现上来，让人在毫无准备的情况下恍然失神，冰凉的琴键一下一下敲击的是我的心，正如一个旅程结束，向过去挥手说再见时的苦涩。

但旅程终有一天必然会结束。我再次默默地戴上耳机，任凭雨点似的钢琴声淋透我的心，直至最后一个雨滴落下，然后是万籁俱寂。

每次听完这张有着21个曲目的CD，我的心中都会生出这样的感悟：一个身影渐行渐远，再由远及近。我清楚得很，这是一个终点，也是一个新的起点，正如我按下播放键，一张圆盘就会再次转动起来。在这看不到尽头的轮回里，我将不断寻觅，不断行至终点再走出起点。我这不断前行的人生，将由一张张印有“Yasunori Mitsuda”字母的CD光盘来见证。

01:00 a.m. 一个小时，一段旅程。

□文/ZHE



这间游戏店，承载了我太多的喜、怒、哀、乐。它见证了我幼稚却不失纯真的过去，陪伴了我轻狂却充满热血的曾经。但，今天，星期一，当我再一次逃课过来的时候，它已经被一群精壮的成年汉子夷为了平地，破败得如同火难之后的圆明园。

在这间游戏店里，我曾投出了生平第一枚游戏币，也许包括第一百枚；第一次被别人抢了钱，也许别人也被抢过；第一次遇见了令我心仪的游戏女生，也许你也遇到过；第一次玩了通宵，也许……但这所有的第一次，今天只能是最后一次，没有了也许。而这最后一次，却什么都没有。一切的一切就像从游戏店废墟中随风渐渐飘散的微尘，在晴朗明媚却有着几许愁云的天空中，慢慢地、轻轻地，不见。

“最是仓皇辞庙日，教坊犹奏别离歌。”我知道，我哭了。那泪没有烫伤我的脸，只不过灼伤了我的心。很多在游戏店里认识的可能并算不上朋友的朋友，从此只能变成陌路。但，还能碰到吗？往日里玩游戏时掺杂着些许不雅话语的笑骂，今天想来，还真他妈的让人鼻子发酸。那一张张没有多少世故的脸，和那些游戏一样，真实，却又遥远。战友也好，同道也罢，不会再有人和你一起把用早点钱换来的游戏币郑重地投到机台里；不会再有人和你为了游戏中那一个小小的补血而脸红脖子粗；不会再有人和你一起品评刚路过的那个女孩儿到底是像费雯丽还是像他们家邻居……不会再有。那小子真帅，总爱穿一身名牌来玩游戏，其实挺讨厌他，但今天却很想再见见他，因为再也见不到了。还有那个拖鞋来拖鞋去的胖子，快把1945玩神了，以后他会在哪里大展身手？或许再没有伸手的时候。差点忘了，那个不太美也绝对不丑总是默默看着男友打游戏的女孩，有些话我今天不说永远没有机会了，但说了恐怕也没有机会了，关键是干脆就没有说的机会了……

“别时容易见时难。”那些经典的不经典的，热门的不热门的，曾被我称为“鸡肋”的游戏，今天看来，无疑就是龙虾。KOF我玩得依然菜，SFZ打得依然衰，但不知道为什么，今天很想再摸摸那摇杆，哪怕只是静静地摸一下，因为再也触摸不到了。我投币次数最多的泡泡龙，真的像一个泡泡一样，在阳光下闪耀着七色的光芒，却不知道什么时候一下子就破掉了，连化作尘土的机会都没有。“龙王”、“海盗船”，这些我最喜欢的欧洲魔幻背景的冷兵器游戏，尽管你们的名气不如“指环王”和“加勒比海盗”响亮，但我会记得你们，虽然以后只能从书上看到你们的名字。喂，还有“合金弹头2”，你那个踹机台一脚就等于投了个币的BUG还在吗？那些机台上有我，有我们的欢笑、喜悦。现在你们在哪里？是被火烧了，还是被地下作坊肢解了，还是被压路机碾碎了……

“梦里不知身是客，一晌贪欢。”那次玩得太晚，被老妈堵了个正着。她老人家简直像神兵天降般破门而入，以迅雷不及躲避之势就给我的腚上来了记“无影脚”，并给我脸上来了记“铁砂掌”。从动作的爆发力和连贯度上一点儿也感觉不出她已经是快40岁的人了。还有那次，我们六个同学在机厅里玩得正不亦乐乎好不快哉，老师派女班长来叫我们回去接受处罚，不过大家一致通过了把手上最后几个游戏币玩完再回去的提议——结果最后对我们六个的处罚从班一级别直接上升到了校一级别。不管是老妈还是老师，恐怕早已忘却了这尘封的往事，这所有，只能变成回忆，而这回忆，终将有回忆不起来的那一天。

“独自莫凭栏，无限江山。”那个特务一样的游戏店老板、那个懂“兵法”的游戏店老板、那个被关押过的游戏店老板，以后，就不再是老板了，至少，不再是这间游戏店的老板。说实话，老板娘长得比老板好看多了，他们在一起那就是“美女与野兽”。但正如童话里“美女与野兽”也有真感情，在老板被执法人员带走的时候，老板娘像母老虎一样，咬人。结果，一起被带走。谁能清楚老板娘是不是故意想被带走的呢？游戏店老板也不容易，经常吃方便面还熬夜，还得在游戏店里给他的小女儿换尿布，三十五岁的人看上去就像五十三岁。老板这样小人物的平淡，也许正印证了那句“平平淡淡才是真”。突然想起来我还欠着老板10块钱，他不会收利息吧？

“问君能有几多愁？恰似一江春水向东流。”阳光穿过云层，淡淡的白，浅浅的蓝，依然明媚着，风却有点冷了。是该说再见的时候了。几个开黑色轿车的人过来对这一片地方指指点点，土地开发商的模样。他们玩游戏吗？不玩。他们只爱玩保龄、高尔夫，再不就是去洗头房，管他呢。游戏店的那些玩友、那些游戏、那些往事、那个老板，已经成了历史，却不会有人记录这段历史，也不会有人记住这段历史，毕竟，一切向前看。

星期一，天气晴，我，离开了你。

□文/李伟



PSP补完计划

在那台承载了我无限梦想的、印到乱七八糟的豪华版PSP入手四周后的一个阴郁的早晨，我正陶醉在掌上山脊的华丽世界中。

“哗，好漂亮的奶牛啊！不知是多边形牛呢还是贴图牛？”我正想着……突然，我察觉到了一个比这个问题要严重几百万倍的新问题——那牛屁股的黑斑纹上竟有一个白点！我赶紧找出了放大镜反复从各个角度向LCD对焦，当我确定那有机玻璃下面的白点不是灰尘时，那本来就有些衰竭的心率现在几乎变成直线了……不错，那颗白点正是名声早已飞扬在外的PSP玩家的心理杀手——坏点小白！传说中小白们会把自己随机隐藏在PSP屏幕后面，等机主们在幽幽岁月中深深爱上自己的主机之后再突然杀出，这绝对会给机主的内心造成严重创伤！——昨天隔壁寝室有个家伙半夜里企图从二楼跳下去，但是被学校抓住了，我听说后还以为他是想逃寝去玩电脑呢，可后来他对我说那天他PSP出小白了……啊，扯远了，总之我的精神已经陷入了悲凉的深秋……

我真是不明白，为何像我这样善良的人会连续中招两次呢？我还记得两周前的那天也是这么莫名奇妙地就在屏幕上方出了个小白，我当时还以是自己车技不好撞的呢。但今天我明明就乖乖地在那里研究奶牛啊，为何又出小白了呢？我看再过两周把PSP拿回Japan去都能换台新的了……我恨、我抓、我踩！

当我在悲恸中正试图使自己接受这残酷的现实，N-GAGE突然叫了一声，我跑去看短信，是朋友发的：“上次我们去的那家新开的游戏店有台二手普通版PSP，有兴趣吗？”唉，普通版也比我这有坏点的豪华版强啊，我仍然郁闷着……突然！有一个念头流星般地滑过脑海，我想出了一个阴险狡诈卑鄙毒辣恶毒无耻的坏点子。

我抓起PSP骑上小赛一路狂蹬来到那家店前，喘息片刻之后，我便装做没事儿的样子蹓跶进去。果然看见一帮流口水的家伙把JS老板（编者注：玩家通常戏称游戏店经营者为“奸商”，简称JS）围在了中间，圈里还不时传来砰砰的撞车声，我在脑中梳理了一下计划，然后拼命挤了进去。

“哇！老板，这东西叫啥呀？”我装傻问道。

“PSP！”老板爱搭不理地说。

“P还是P？好奇怪的名字！”

这时所有人用鄙视的眼神向下看着我，OKOK，第一步轻松完成，我心中暗喜。于是我接着掏出了自己的PSP，这时所有人转而都用水晶般的眼神向上看着我。

“这是俺爹作儿进城打车时在车上捡的，啧啧，还挺新的呢！我玩了一会儿觉得挺有意思，今儿

就想来问问这玩意叫啥，还有别的游戏没？”我编得自己都快听吐了……而这帮人的口水流得也都快把自己淹死了。

“你刚才玩那游戏俺也会！俺俩能一起比比不？”我问JS。

“那好哇！”JS奸笑着，“不过咱们得赌点儿什么。”“俺身上也没带钱，咋办？”我一边说着一边故意拿着线控来回摆弄。JS想了想，“我要是赢了，你就把你手上那条线给我，你要是赢了我就送你个游戏！怎么样？你不亏吧？”他指着我的线控说。“不就一条破耳机嘛，跟你换机器都行啊！”我假装很兴奋的样子，“哎，对了，你那机器不会有毛病吧？”

“我的机器可是全套原装，是有个家伙买完以后天天被他老婆骂得狗血淋头，实在受不了才卖的。”

“那好啊，就这么着吧，比哪条赛道呀你调吧。”我说。

我把机器交给JS，他在那里搞了半天也没调出来，显然是没联过机，我站在旁边看他都快出汗了，只好提醒他一下：“唉？旁边那开关是干什么地噢？”我指着WI-FI开关问。

JS啊了一声好像想起了什么：“那东西没有用。”他还想为自己辩护。

好不容易才调了出来，我拿好机器，JS选择了class6的比赛，我看这只能说明他技术不好驾御不了special的四辆怪物，不然的话那special的快感岂是class级别可比的。

倒计时刚一开始JS就按足了油门，真是有够傻的，为了不暴露出我那和自身相貌成正比的驾驶技术，我只能先等他一秒了，我无奈地起步了……一圈过去后，我真后悔自己怎么没选MT呀！这废柴开得也太慢了，如果不亲自体验一下，谁都不会明白被一辆速度始终超不过180的车挡在前面是什么感觉。不过最有趣的是那家伙居然每次过弯前都狂踩刹车，我心说就算玩GT也不用这么个踩法吧，莫非怕有警察抓你不成。

良久，终于熬到第3圈了，我一下下地慢慢点着×键，没想到玩山脊不用甩尾竟会这么难！最后在一群傻瓜的加油声中，JS的车一个涡轮加速“漂亮”地甩开我好几里米率先冲过终点。

他好像开得很吃力，汗都渗出来了。

“啊，你开得挺好。”他把机器递给我，“按约定我们换吧。”

我没理他，接过他的机器从自己机器里拿出MSD装了进去。我打开了自己存的276×480的黑色图片，现在，整篇文章中最紧张的时刻到了！我仔细地阅览着一片漆黑的画面……

良久……我颤抖着抬起头对JS微笑且一直微笑着：“正式比赛哪有只开一场就定输赢的？”我问JS。“说的也是，不过再比几场还不都一样。”

“三局两胜吧！”

“那好吧。”

我们再次调出联机，这次我选了special里的大棺材车，此时我睁大了刚才一直眯成缝的眼睛，瞳孔里的火焰凶残地喷射了出来！

因为刚才我轻轻松松地便在JS的PSP上找到了三只小白！我的心再次沉入马里亚那海沟……

比赛开始，我把一切不快都丢进了燃料箱之中。



□文/李金璐

走过夏天

人，总是很容易站在选择与被选择的十字路口，无法SAVE，没有LOAD，而且，我们似乎还不能选择合适的难度，因为这里只有REAL——这个真实得无比的游戏，人生。

当传说中的黑色月份的乌云从我们头顶的天空飘散时，一个理所当然的结局——Good or Bad，像最不真实的真实摆在了我们面前，但这都阻止不了我们在这间昏天暗地的酒吧里放浪形骸。正所谓日夜笙歌、人生尽欢，每个都是妖孽打扮的准大学生们让人觉得身处幻境，只有在谁悄无声息地离位后再一脸憔悴地回来，才知道原来又有个家伙被放倒了。

如果谁能以神的眼光在此时俯视大地，肯定会惊讶地发现一个满意度MAX怒气槽ZERO的理想世界。于是上帝他老人家高兴地拈拈胡子，越来越有成就感，最终决定给自己放个三百年的短假去HAPPY。当然这时候有成就感的肯定不止上帝他老人家一个，那星光XX的老板也正一边傻笑一边数着他在令人发指的高收费下赚来的票子。整个7月间是如此的灿烂，有如夏花，除了在填报志愿时听见某个牛X院校来吹嘘他们的牛X资本和他们那毫无天理的学费外，一切都是如此美好。

原来玩游戏时打穿一个完美结局后就结束了，看着其中的勇者、公主与众多NPC们都过上了幸福而又快乐的生活，却不知道他们到底是怎么幸福生活的？而现在，似乎我们和游戏中的人对换了一个位置，我们变成了游戏中的众多勇者公主及NPC云云，在一番努力下干掉了高考大魔王这个最终BOSS，迎接来了结局及之后的生活。看来所谓人生如戏，一点也不假。把两个世界互换，上帝他老人家还真是有够公平和够有创意的。

当繁琐的一切志愿工作结束后，我们也继续着放浪形骸，在一次的KTV之夜上有人唱起了林肯公园的“Never say good bye”，众人皆对他那和原唱相差极大的噪音污染给以鄙视的目光并建议将他打至仆街，然后大乱斗就开始了。而就在众人各种无差别暗弹攻击的扫荡中，看着即将要离别的朋友们，我突然心痛——熟悉的身影和熟悉的声音，在将来要去的陌生城市中，又是否会想起？就在这一瞬间我伤花怒放，可就在自己如此伤感的时候，那些我正在提前怀念的混蛋们就乘我不备将我华丽地轰至仆街……

一直到9月，这段灿烂的时光中所带来的一切也不会有一点消退的迹象。的确，一个凝聚了一个人12年的生活的结局不会就这么淡去，而我们又有了新的角色、新的剧情，和新的开始；我们又可以在一个更大的游戏中快乐和痛苦，寻找我们想要的结局。因为生活是比一切都真实的游戏，Game is life。

人生无论成败，走自己的路，就是英雄。“天行健，君子当以自强不息。”谨以此言赠与所有阅此篇文的朋友和穿过黑暗奔向光明的准大学生们。

□文/沙利叶



本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

最近学生朋友们都已经放假，大家有更多的时间享受游戏的乐趣了。暑期的大作多发期也在逐渐向我们走来，比如7月7日就有很多作品值得关注。本期推荐：人见人爱的块魂，其绝妙的创意定会让你乐此不疲。

□责编/无无



PS2

日期	中文名	日文名	类型	厂商
7月7日	江户之物	江戸もの	AVG	C・A・E
	全明星棒球2005	MVP ベースボール 2005	SPG	EA
	绚烂舞踏祭	絢爛舞踏祭	RPG	SCEI
	天空风琴-Remix-	空色の風琴-Remix-	AVG	PRINCESS SOFT
	古惑狼大爆走（KONAMI THE BEST）	クラッシュ・バンディクー 爆走!（コナミ・ザ・ベスト）	RAC	KONAMI
	游戏王·怪兽竞技场（KONAMI THE BEST）	遊戯王カプセルモンスターコロシアム（コナミ・ザ・ベスト）	TAB	KONAMI
	★人见人爱的块魂	みんな大好き塊魂	ACT	NAMCO
	乐高星球大战	レゴスターウォーズ	ACT	TAITO
	武藏传II	武蔵伝II	A・RPG	SQUARE・ENIX
	樱花大战5 永别吾爱	サクラ大戦V さらば愛しき人よ	AVG	SEGA
	樱花大战5 永别吾爱 SHOW TIME BOX	サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～ ショータイムBOX	SLG	SEGA
	空色的风琴	空色の風琴	AVG	PrincessSoft
	世界最强银星围棋8	世界最強銀星囲碁8	TAB	Magnolia
7月8日	星球大战EPISODE3 西斯的复仇	スターウォーズ エピソード3 シスの復讐	ACT	EA
7月14日	极品飞车 地下狂飙2	ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド2 车雷(EA BEST HITS)	RAC	EA
	D.C.P.S.	D.C.P.S.ダ・カーポ プラスシチュエーション(KADOKAWA THE Best)	SLG	角川书店
	实况力量棒球12	実況パワフルプロ野球12	SPG	KONAMI
	机器人大战α 超白金典藏	スーパーロボット大戦α プレミアムエディション	SLG	BANPRESTO
	实战柏青哥必胜法 鬼武者3	実戦パチスロ必勝法！鬼武者3	ETC	SEGA
	彩京射击合集1945 I+II BEST	彩京シューティングコレクション Vol.1「STRIKERS1945 I&II」BEST	SHG	TAITO
	麻雀霸王	麻雀覇王バトルロイヤル	TAB	每日交流
	流门之神 复生 警视厅怪异事件记录	流行り神 Revenge 警視庁怪異事件ファイル	AVG	日本一
	捉猴3	サルゲッチュ3	ACT	SCEI
7月18日	K1 WORLD MAX2005	K-1 WORLD MAX2005世界王者への道	SPG	D3P
7月21日	NAMCO COLLECTION	ナムコレクション	ETC	NAMCO
	格斗之王NEOWAVE	ザ・キング・オブ・ファイターズNEOWAVE	FTG	SNKPLAYMORE
	★新天魔界 混沌世纪5	新天魔界ジェネレーション オブ カオスV	SLG	IDEAFACTORY
	新天魔界·混沌世纪5（限定版）	新天魔界ジェネレーション オブ カオスV限定版	SLG	IDEAFACTORY
	★战国BASARA	戦国BASARA	ACT	CAPCOM
	Panorama Luminary	リアライズ Panorama Luminary	SLG	INTERCHANEL
	亡国之Aegis2035	亡国のイージス2035 ウォーシップガンナー	SLG	KOEI
	FIFA街头足球	FIFA ストリート	SPG	EA
	POP MUSIC11	ポップンミュージック11	RAG	KONAMI
	枫之炼金术师3 继承神的少女	楓の錬金術師3 神を継ぐ少女	RPG	S・E
	虫姬	虫姫さま	SHG	TAITO
	虫姬（限定版）	虫姫さま（限定版）	SHG	TAITO
	MEDICAL91	MEDICAL91 メディカル・キュウジュウイチ	SHG	TAKUYO
	我们都是街机仔 1.宇宙巡航舰	オレたちゲーセン族その1 スクランブル	ETC	HAMSTER
	我们都是街机仔 2.疯狂攀登者	オレたちゲーセン族その2 クレイジー・クライマー	ETC	HAMSTER
	我们都是街机仔 3.空手道	オレたちゲーセン族その3 空手道	ETC	HAMSTER
	我们都是街机仔 4.时空操控者	オレたちゲーセン族その4 タイムパイロット	ETC	HAMSTER
	我们都是街机仔 5.月光巡航机	オレたちゲーセン族その5 ムーンクレスタ	ETC	HAMSTER
	我们都是街机仔 6.迅速之翼	オレたちゲーセン族その6 ソニックウイングス	ETC	HAMSTER
	学校大冒险DX包	スクールランブル ねる娘は育つ。DXパック	AVG	MMV
	学校大冒险	スクールランブル ねる娘は育つ。	AVG	MMV
7月28日	胜利柏青·船桥哥	パチスロ ウイニングポスト	ETC	KOEI
	优美记忆 BEST	ナイネリーベ 优美な記憶（コナミ・ザ・ベスト）	SLG	KONAMI
	SuperLite 2000系列·Memories off	SuperLite 2000 恋愛アドベンチャー Memories off それから	ETC	SUCCESS
	SIMPLE2000系列·地球防卫军2	SIMPLE2000シリーズ Vol.81 THE 地球防衛軍2	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列·功夫	SIMPLE2000シリーズ Vol.82 THE カンフー	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列·昆虫采集	SIMPLE2000シリーズ Vol.83 THE 昆虫采集	ETC	D3P
	可爱的大福	すくすく犬福（HAMSTER the Best）	SLG	HAMSTER
	恋爱记	うるるんクエスト恋遊記	SLG	D3P
	影之心 来自新世界	シャドウハーツ フロム・ザ・ニューワールド	RPG	ARUZE
	巫女舞	巫女舞 永遠の想い	SLG	KIDS
	KAIDO 山岭传说	KAIDO 峠 αの伝説	RAC	元气
	魔法公主	ティンクルスタ スプライツ La Petite Princesse	AVG	SNKPLAYMORE
	魔法老师 大运动会金牌版	魔法先生ネギま！2時間目 戦う乙女たち！麻帆良大運動会SP！金メダル版	SPG	KONAMI
	魔法老师 大运动会银牌版	魔法先生ネギま！2時間目 戦う乙女たち！麻帆良大運動会SP！銀メダル版	SPG	KONAMI
	3年B组金八先生·完全版	3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！完全版	AVG	CHUNSOFT
	月华剑士1+2	幕末浪漫 月華の剣士1+2	FTG	SNKPLAYMORE
	★创造职业棒球球会3	プロ野球チームをつくろう！3	SLG	SEGA
	TAITO的记忆 上卷	タイトーメモリーズ 上巻	ETC	TAITO
	TOUGH DARK FIGHT	TOUGH DARK FIGHT	FTG	KONAMI
	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
	★零 刺青之声	零 刺青の声	AVG	TECMO
	式神之城 七夜月幻想曲	式神の城 七夜月幻想曲	STG	KIDSTATION
	★第三次超级机器人大战α 去往终焉的银河	第3次スーパーロボット大戦α ～終焉の銀河へ～	SLG	BANPRESTO
8月4日	死神 被选上的灵魂	BLEACH 選ばれし魂	FTG	S.C.E.I
	街头NBA	NBAストリートV3	SPG	EA
	SIMPLE2000系列 武士道+银舌手2	SIMPLE2000シリーズ 2in1 Vol.4 THE武士道逆斬り一代＆スナイパー2	ETC	D3P
	SIMPLE2000系列 紫炎龙+直升机	SIMPLE2000シリーズ 2in1 Vol.5 THEダブル紫炎龍＆ヘリコプター	ETC	D3P
	新世纪GPX2	新世紀GPXサイバーフォーミュラ ロード トゥ ザ インフィニティ2	SLG	Sunrise
	伊利亚的工作室	イリスのアトリエ エターナルマナ Gust Best Price	SLG	GUST
	强袭机甲部队 攻击直升机	強襲机甲部隊 攻击ヘリコプター戦記(TAITO BEST)	SLG	TAITO
	SIMPLE2000系列·我的咖啡屋	SIMPLE2000シリーズ Vol.84 THE 私のおまかフェーまくれストロベリーカフェ	ETC	D3P
	炸弹人世界3	ボンバーマンランド3	ACT	HUDSON
	FIGHTING FOR ONE PIECE	ファイティングフォーONE PIECE	FTG	BANDAI
	★格兰蒂亚3	グランディアIII	RPG	S・E
	太鼓达人 动漫主题曲BEST	太鼓の達人 ベストヒットアニメ!	RAZ	NAMCO
	★召唤之夜 黎明之翼	サモンナイト 夜明けの翼	SLG	BANPRESTO
	★胜利十一人·实况足球9	ワールドサッカーウイニングイレブン9	SPG	KONAMI
	ATHENS 2004	ATHENS 2004	AVG	SCEI
其他	火影忍者 涡卷忍传	NARUTOナルト うずまき忍伝	ACT	BANDAI
	TRAIN SIMULATOR 京成·都营·京急	トレインシミュレータ 京成・都営・京急	SLG	音乐堂
	王国之心2	キングダムハーツII	A・RPG	SQUARE・ENIX
	The age of Infinity	The age of Infinity	RPG	SUCCESS
	Catan	Catan MMO	TAB	CAPCOM
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 機動戦士ガンダム(暫定)	ACT	BANDAI
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン・イン・ザ・ダーク・ザ・ニューナイトメアー	AVG	CAPCOM
	★大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学園ヘヴン おかわりっ！	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划—心之絆—	家族計画—心の絆—	AVG	INTERCHANNEL
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア戦記(暫定)	AVG	角川书店
	BEAT DOWN	BEAT DOWN	ACT	カプコン
	破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
	Catan	Catan	ACT	CAPCOM
	银狼传Breakblow	銀狼伝Breakblow	ACT	ESP
	忍道戒	忍道戒	ACT	SPIKE
	★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
	宿命传说	テイルズ オブ レジェンディア	RPG	NAMCO
	★旺达与巨像	ワンダと巨像	ACT	SCEJ

XBOX

7月14日	SUDEKI 千年诅咒物语	スデキ～千年の極暁の物　～	ACT	微软
	实况力量棒球12	实况パワフルプロ野球12	SPG	KONAMI
7月28日	合金弹头5	メタルスラッグ5	SHG	SNKPLAYMORE
8月[illegible]日	真・三国无双4	真・三国无双4	ACT	KOEI
其他	安得里安冠军赛2	アンリアルチャンピオンシップ2	ACT	微软
	★忍者龙剑传・BLACK	NINJA GAIDEN Black	ACT	TECMO
	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	Unreal Championship 2	虚幻 锦标赛2	FPS	MICROSOFT
	双魂之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S・RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	ﾍﾞﾝﾁｬｰｿﾌﾄｳｪｱ
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RLICS	レリクス	AVG	Bothtec
	BEAT DOWN	BEAT DOWN	ACT	CAPCOM
	RUNEBRID	RUNEBRID	RPG	TAKUYO
	MASTER SLAVE	MASTER SLAVE	RPG	TAKUYO
	永无大陆物语	ネバーランド・サーガ	FTG	IDEAFACTORY

NGC

7月14日	实况力量棒球12	实况パワフルプロ野球12	SPG	KONAMI
	Dance Dance Revolution with MARIO	Dance Dance Revolution with MARIO	MUG	KONAMI
7月21日	★马里奥棒球	マリオベースボール	SPG	任天堂
	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
8月4日	口袋妖怪XD 黑暗旋风	ポケモンXD 闇の旋风ダーク・ルギア	RPG	任天堂
8月11日	荣誉勋章・欧陆强袭	メダルオブオナー ヨーロッパ强袭	FPS	EA
	SONIC JAM大合集	ソニックジェムズ コレクション	ETC	SEGA
	马达加斯加	マダガスカル	ACT	BANDAI
其他	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	★赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A・RPG	任天堂
	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂

GBA

7月7日	完美公主5	おしゃれプリンセス5	SLG	culturebrain
	乐高星球大战	レゴスターウォーズ	ACT	TAITO
	Erementar Gerad 封印之歌	エレメンタルジェレイド 封印されし谣歌	AVG	TOMY
7月14日	职业麻将[兵]GBA	プロ麻雀[兵]GBA	TAB	culturebrain
	忍者茶茶丸・传承记	じゃじゃ丸Jr. 传承记 ジャレコレもあり候	ACT	JARECO
7月21日	死神	BLEACH	ACT	SEGA
7月28日	新我们的太阳 邪法师的逆袭	新ボクらの太阳 逆袭のサバタ	APPG	KONAMI
	金色的卡修贝尔 THE CARD BATTLE for GBA	金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA	ACT	BANPRESTO
8月4日	B传说! 战斗进化人 火焰之魂! 炎魂	B－传说! バトルビーダマン ファイヤースピリッツ! 炎魂	ACT	ATLUS
8月11日	马达加斯加	マダガスカル	ACT	BANDAI
8月25日	昆虫之森大冒险!	昆虫の森の大冒险～カブト・クワガタを采ろう!～	SLG	KCB
	国夫君的热血合集1	くにおくん热血コレクション1	ETC	CAPCOM
9月[illegible]日	任性家庭	わがままフェアリー ミルモでポン! どきどきメモリアルパニック	SLG	KONAMI
其他	超级方块霸王ⅡX	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	游戏王 デュエル モンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPT	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探侦团 红眼の魔人	AVG	SUCCESS
	REMENTAR GERAD	エレメンタルジェレイド	ACT	TOMY
	飞龙之拳Ⅰ・ⅡPLUS	飞龙の拳Ⅰ・ⅡPLUS 激斗の3本人!!	ACT	CULTUREBRAIN
	游戏王 DUEL MONSTERS GX	游戏王デュエル モンスターズGX	ETC	KONAMI
	超级火枪英雄	SUPER GUNHEROS	ACT	SEGA
	海贼王 海之梦 BattleEddition	ONEPIECE 海の梦 BattleEddition	FTG	BANDAI
	SONIC冒险3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA

PSP

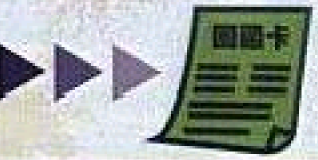
7月7日	姐姐的大事件	スクールランブル 姐さん事件です!	AVG	BANDAI
	明星战士	スターソルジャー	SHG	HUDSON
7月21日	天地之门	天地の门	A・RPG	SCEI
7月28日	龙战士3	ブレスオブファイアⅢ	RPG	CAPCOM
	信长野望・天翔记	信长の野望・天翔记	SLG	KOEI
	Twelve战国封神传	Twelve战国封神传	RPG	KONAMI
	战国加农	战国キャノン	SHG	彩京
	实话怪谈"新耳袋"一幕	实话怪谈"新耳袋"一幕	AVG	METRO
	天诛 忍大全	天诛 忍大全	ACT	FROMSOFTWARE
	巨人之星2	ドラスロット 巨人の星Ⅱ	ACT	DORASU
8月4日	太鼓达人	太鼓の达人ぽ～たぶる	RAG	NAMCO
8月11日	★机动战士高达 基连的野望—基恩的系谱	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱	SLG	BANDAI
8月25日	老虎伍兹的PGA巡回赛	タイガー・ウッズ PGA TOUR	SPG	EA
其他	炸弹人迷题	ピンボール	PUZ	HUDSON
	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	Zoo	Zoo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S・RPG	日本一SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山手MAX PSP	山手MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TOM—K	TOM—K	ETC	ARKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
	红侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	[illegible]
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战柏青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随处乐胜! 柏青哥宣言	どこでも乐胜! パチスロ宣言	SLG	TECMO
	龙珠2	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	危机核心 最终幻想7(暂定)	クライシスコア -ファイナルファンタジーVII-(暂定)	ARPG	SQUARE-ENIX
	遥远的时空中2	遥かなる时空の中で2	SLG	KOEI
	★怪物猎人PSP	モンスターハンター ポータブル	ACT	CAPCOM
	GT4	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCE

NDS

7月14日	火影忍者 RPG2	NARUTO－ナルトーナルトRPG2 千鸟VS螺旋丸	RPG	TOMMY
7月21日	洛克人EXE5 DS	ロックマンエグゼ5 DSツインリーダーズ	RPG	CAPCOM
	★游戏王噩梦终结者	游戏王デュエルモンスターズ ナイトメア トラバドール	TAB	KONAMI
	钢之炼金术师	钢の炼金术师Dual Sympathy	RPG	BANDAI
7月28日	加油! 应援团	押忍! 斗え! 应援团	ACT	任天堂
	PAC, N ROLL	パックンロール	ACT	NAMCO
	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
8月4日	口袋甲子园	パワポケ甲子园	SPG	KONAMI
8月11日	马达加斯加	マダガスカル	ACT	BANDAI
8月25日	孤岛冒险	サバイバルキッズ ロストインブル	SLG	KONAMI
	DS方块	パズルボブルDS	PUZ	TAITO
	露娜	ルナ・ジェネシス	RPG	MMV
	★恶魔城・苍月十字架	恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架	ACT	KONAMI
其他	三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH! KILLING LOW!	LIVING HIGH! KILLING LOW!	AVG	元气
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说	圣剑传说	A・RPG	SQUARE・ENIX
	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宫のロリーター	AVG	MEGACYBER
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
	★逆转裁判 复苏的逆转	逆转裁判 苏る逆转	AVG	CAPCOM
	冒险王比特 BUSTERS LORD	冒险王ビィト バスターズロード	RPG	BANDAI
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON



参加方法







参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为一百名幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

本期抽奖活动截至时间

8月15日

（以当地邮戳为准）

A 原版真三国无双3手办



（随机获取任意一款）

2名

B 日本原版高达



2名

（随机获取任意一款）

C 死神魂玩偶



1名

D 圣斗士项链



5名

F 哈罗零钱包



20名

（随机获取任意一款）

G 火影包头巾



5名

H 高达SEED手机来电闪



5名

（随机获取任意一款）

I 钢炼小方巾



6名

（随机获取任意一款）

F 火影手带



20名

K 青春学园校徽



25名

L 星球大战水晶钥匙扣



9名

（随机获取任意一款）

161期中奖者名单

◆A类 暗黑手办

上海市 宗硕泓　广西省 黄恒
甘肃省 张笑燕

◆B类 魔兽帽子

浙江省 许剑锋　海南省 林杰
四川省 文毅　甘肃省 钱艳玲

◆D类 佐罗头巾

山东省 殷召明　上海市 张源源
广东省 黄嘉强　广东省 何振华
陕西省 杜楠　内蒙古 武云坤
广西省 龙雯超　内蒙古 李玮超
山西省 庞博　海南省 刘少文

◆I类 EVA T恤

湖北省 李龙　广西省 周起成
江苏省 戈晓和　青海省 庄海平
辽宁省 陶承智

◆J类 火影手机包

重庆市 范杨　上海市 陈浩亮
新疆 柏雨威

◆G类 哈罗手机链

上海市 小中中　湖北省 杨晓来
上海市 黄晓捷　天津市 田雨
云南省 蒋军军　河北省 张冬
上海市 王智盛　吉林省 刘司楠
内蒙古 郭旭　云南省 龚原